KINGDOM HEARTS Birth by Sleep

ULTIMANIA®

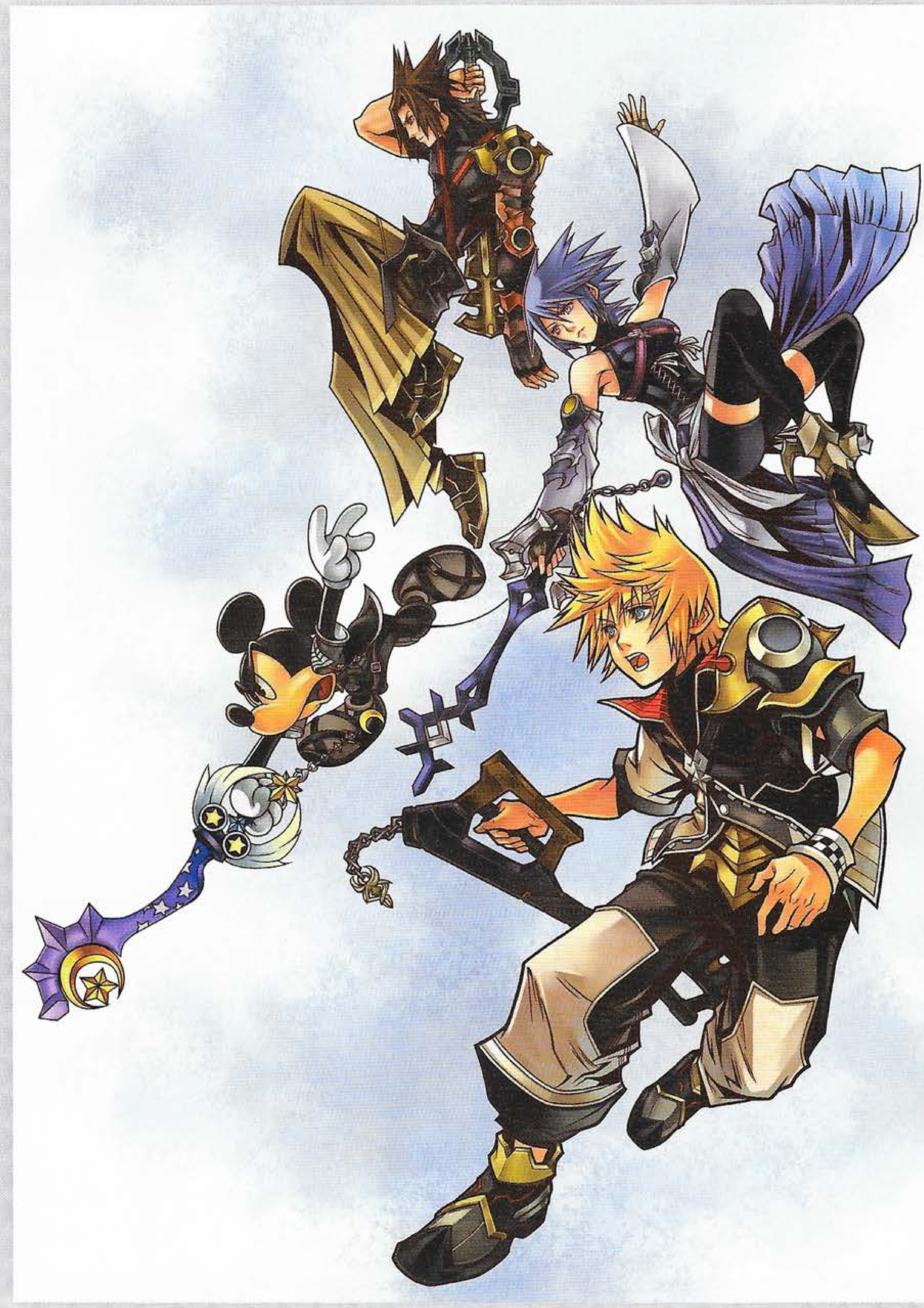
アルティマニア

KINGDOM HEARTS
Birth by Sleep ULTIMANIA

Edited by Studio BentStuff
Published by SQUARE ENIX



SE-MOOK
SQUARE ENIX



KINGDOM HEARTS Birth by Sleep

ULTIMANIA

キングダム ハーツ バース バイ スリープ アルティマニア

プロローグ



キーブレード戦争――
はるか昔、より多くの光を望む人々の心に湧いた闇は、
究極の光“キングダムハーツ”をめぐるキーブレード使いたちの争いを引き起こし、
ひとつにつながっていた世界をバラバラにわける結果を生んだ。
世界がわかれていれば、闇は容易には蔓延せず、争いが全土に広がることもない。
キーブレード戦争の過ちを二度とくり返すまいとの思いが、
世界同士をへだてる壁を作り出したのだった。

それから長い年月を経たあるとき、闇の勢力の陰謀により、悲劇はふたたび起こりかけた。
バラバラになったはずの世界は闇の力によってつながり、そのまま消えるかに思われたが、
キーブレードを手にしたひとりの少年がそれを救う。
世界をめぐってさまざまな者と絆を結び、つながる心を光の力として戦った少年――ソラ。
彼の冒険は、ある必然に結びつけられたものだった。
物語はそう、およそ10年前にさかのぼる……。













心に強い光を宿し、世界の秩序を守る者、キーブレード使い。
そのなかでもとくにすぐれた存在――
キーブレードマスターたちが光の世界を見守っていたころ。
エラクゥスという名のマスターに師事する3人の若者が、
キーブレードマスターを目指し、修行に励んでいた。
己の闇を克服せんとする屈強な青年テラ、闇なき心を持つ少年ヴェントゥス、正義感の強い少女アクア。
ともに同じ夢を抱き、友として固い絆を育んできた彼らの日常に、あるとき異変が起こる。
光と闇の均衡が保たれていたはずの世界で闇が力を増し、
アンヴァースという魔物が各地をおびやかしはじめたのだ。

世界を守る使命のため、友を追うため、師の願いに応えるため――
それぞれの思惑を胸に抱いて外の世界に散った3人は、
互いに互いを想いながらも、心を、絆をかき乱されていく。
そこには、キーブレード戦争の再来をもくろむ人物
――のちに世界の敵としてソラと対峙する者たちと密接な関わりを持つ、
老キーブレードマスターの陰謀が隠されていた……。



WELCOME TO KINGDOM HEARTS Birth by Sleep ULTIMANIA!!

物語が謎に満ちあふれる展開を見せた『KHⅡFM』の発売から約3年。
その間にリリースされた『KH Days』で、謎はさらなる謎を呼んだわけですが、ついに、秘められた答えが明かされる日がやってきました。
ストーリーの欠けていたピースを埋めるかのように、いままでの多くの伏線への解答が盛りこまれた作品――それが『KH BbS』です。
しかしながら、物語は過去の疑問点を解き明かすだけにとどまりません。
プレイヤーの前に新たに提示されていく、謎・謎・謎……。
もちろん『KH BbS』は、張りめぐらされた伏線に目を向けなくても、十分すぎるほど楽しめる秀作です。けれども、『KH』シリーズの作品同士をつなぐ謎の数々を理解し、その意味に思考をめぐらせることができるようになれば、おもしろさがより一層増すのはまちがいありません。
本書を片手に、ゲームのすべてを極めつくしたのち、壮大な『KH』シリーズの物語を読み解くことにもチャレンジしていただけたらうれしいです。

スタジオベントスタッフ　山下　章

キングダム ハーツ バース バイ スリープ アルティマニア　CONTENTS

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER 6

CHAPTER 7

CHAPTER 8

CHAPTER 9

※本書では『キングダム ハーツ』シリーズの各作品を以下の略号で記しています

KH I ……『キングダム ハーツ』
KH I FM ……『キングダム ハーツ ファイナル ミックス』
KHCOM ……『キングダム ハーツ チェイン オブ メモリーズ』
KHⅡ ……『キングダム ハーツⅡ』
KHⅡFM ……『キングダム ハーツⅡ ファイナル ミックス』
KH Re:COM ……『キングダム ハーツ Re:チェイン オブ メモリーズ』
KHⅡFM+ ……『キングダム ハーツⅡ ファイナル ミックス+』
KH Days ……『キングダム ハーツ 358/2 Days』
KH コーデッド ……『キングダム ハーツ コーデッド』
KH BbS ……『キングダム ハーツ バース バイ スリープ』
『KH』シリーズ ……『キングダム ハーツ』シリーズ

『キングダム ハーツ バース バイ スリープ』

用語解説

『KH』シリーズでは、キーブレードやプリンセスなど特殊な用語が登場するほか、物語の舞台となる世界にも独自の意味づけがされている。それらのなかでもとくに『KH BbS』の物語と深く関わるものについて、簡単に解説しよう。

キーブレード

闇の化け物を倒し、あらゆる鍵穴を開閉できる、カギ型の剣。使えるのは、キーブレード使いから継承の儀式を受け、かつ心の強さをキーブレードに認められた者のみとされる。



⬆ひとりが使えるキーブレードは基本的に1本だが、取っ手につけたキーチェーンによって名前や外見が変わる。



⬆キーブレードの持ち主が念じると、異なるワールドを移動するための乗り物に変形させることも可能。

キーブレードマスター

基本的に、キーブレードの使い手は強い光の心を持ち、光の世界の平和を守る「平和の監視者」の役割をになうが、彼らのなかでもとくにすぐれた者がキーブレードマスターだ。マスターになるには、師匠にその実力を認められる必要があり、『KH BbS』の物語がはじまる時点では、キーブレードマスターは数えるほどしかいない。

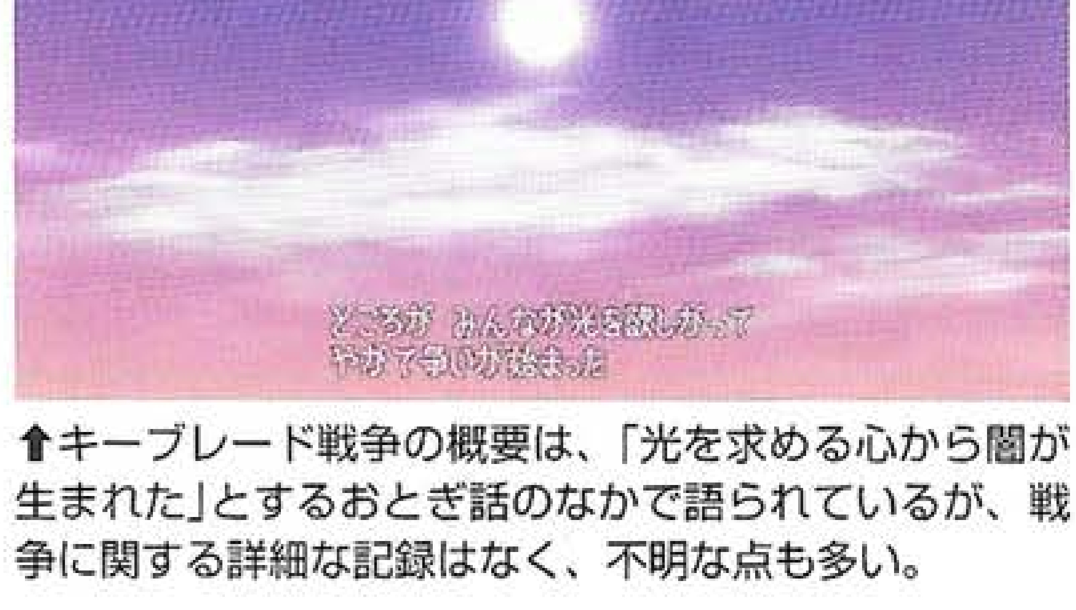




⬆同門のキーブレードマスターであるエラクゥスとゼアノートは、偉大な魔法使いイェン・シッドとともに世界を見守り、連絡を取り合っている。

キーブレード戦争

はるか昔、大いなる力"キングダムハーツ"をめぐってキーブレード使いたちが起こした戦争。おとぎ話によると、この戦争のせいで光の世界は闇にのまれて一度消えたが、子どもたちの心に残る光のおかげで再生したという。ただし、再生のさい、それまでひとつにつながっていた世界はバラバラにわかたれてしまい、"キングダムハーツ"へたどり着くことは困難になった(→P.8)。



⬆キーブレード戦争の概要は、「光を求める心から闇が生まれた」とするおとぎ話のなかで語られているが、戦争に関する詳細な記録はなく、不明な点も多い。

さまざまな世界

『KH』シリーズの世界は、「光の世界」「闇の世界」、そして両者の中間に位置する「狭間の世界」に大きくわけられる。物語のおもな舞台となるのは人々が暮らす光の世界で、「ワールド」という小さな世界が、異空の海と呼ばれる空間に浮かぶ。キーブレード戦争以来、各ワールド同士は壁で仕切られており、キーブレードの使い手や闇に属する者など、特別な存在しか行き来することはできない。



⬅ワールド間の往来は原則的に禁止。世界の平和のために各地を訪れるテラたちも、自分が外の世界からきたことを住人に明かしてはならない。



⬆闇の世界には、ハートレスと呼ばれる心なき闇の魔物たちが無数に棲息している。





⬆➡狭間の世界は特殊な場所で、属するワールドは少ない。本作に登場する旅立ちの地のほか、『KHⅡ』のトワイライトタウン、存在しなかった世界がこれに該当する。

ワールド間の移動方法

テラたちは、「異空の回廊」という道を使って、ワールド間を移動する。ただし、生身で通行すると闇に心が侵食される恐れがあるため、防護服を着用するのが基本だ。なお、闇の存在は、闇の力で独自に回廊を開いて移動できる。



⬅ワールド間の壁がくずれていた『KHⅠ』では、グミシップという船で異空の海を自由に航海できた。



⬆テラたちは変形したキーブレードに乗り、防護用の鎧をまとって移動。鎧の一部は通常の服装にもついている。



➡ミッキーが使う星のカケラは、持ち主をどこへ飛ばすかわからない。これを改良して素材としたのが『KHⅠ』のグミシップだ。



⬆闇から身を守る服には、テラたちの鎧のほか、『KHⅡ』などでⅩⅢ機関のメンバーがはおる黒コートや、ディズがまとう赤い衣装などがある。



アンヴァース

物語の少し前、闇の気配が増大すると同時に各地で確認されはじめた、負の感情から生まれる闇の魔物。イエン・シッドが、「生命に精通しない者」を意味してこう名付けた。光の世界の脅威であり、マスター・エラクゥスが弟子のテラとアクアに討伐を命じる。



⬆怒りや憎悪といった人間の負の感情がアンヴァースを出現させることもあるが、その大元には、闇をばらまきアンヴァースをあやつる何者かの存在がある模様。

CHECK 『KH』シリーズの脅威たち

『KH』シリーズではこれまで、心が闇に回帰すると生まれる魔物ハートレスと、心を失った抜け殻であるノーバディが、世界の脅威として登場した。これらもアンヴァースも、闇に属する存在だ。

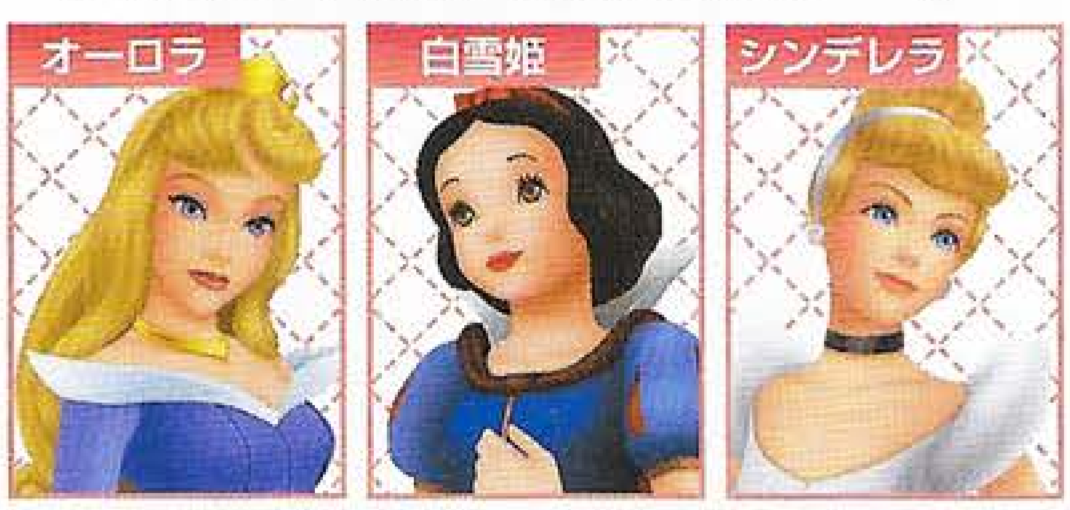


“キングダムハーツ”

キーブレード戦争の争点となった、ありとあらゆる心の集合体。“キングダムハーツ”の扉の先には光があるとも闇があるとも言われており、扉を開くこと自体が新世界の創造を意味するという説もある。

光のプリンセス

さまざまなワールドにいる、純粋な光の心を持つとされる女性。キーブレード戦争を経た現在、彼女たちの心を7つ集めることで完成する「人の心のキーブレード」がなければ“キングダムハーツ”の扉は開かない。ただし、彼女たちの心を集める以外に“キングダムハーツ”に近づく手段があるとの話も……。



⬆今回登場する光のプリンセスたち。彼女たちは異なるワールドにいるため、その心を集めるのは難しい。



➡レイディアントガーデンにいる幼い少女カイリも光のプリンセスの素質を持ち、成長後、闇の勢力に狙われる。

CHECK “キングダムハーツ”へのアプローチ

“キングダムハーツ”は『KH』シリーズのカギとなる存在。『KH I』では闇の探求者アンセムを名乗るハートレスが各ワールドの心を奪い、『KH II』ではノーバディのゼムナスが人の心を集めて、それぞれ“キングダムハーツ”を目指した(→P.18)。『KH BbS』に登場する“キングダムハーツ”は果たして……？



⬆『KH II』に登場したのは人工的に作られたものであり、本来の“キングダムハーツ”ではない。

CHAPTER 1



キャラクター&ワールド

CHARACTER & WORLD



闇を抱えることに苦悩しつつも力強く前進する青年

テラ

Terra

キーブレードマスターを目指し、兄弟弟子のヴェントゥスやアクアとともにマスター・エラクゥスのもとで修行している、たくましい青年。悪を憎み正義を信じる一本気な人物だが、まっすぐすぎて人にだまされがちな面がある。光の監視者たるキーブレード使いでありながら心に闇を抱え、それを制御する力が足りないという理由で、マスター承認試験で不合格に。失意のなか、魔物アンヴァースの討伐とマスター・ゼアノートの捜索を命じられ、マスターとして認められるだけの功績をあげるために奮起して外の世界へ旅立つ。



⬆ヴェントゥスやアクアとは固い友情で結ばれた親友同士だが、ふたりとちがって闇を抱えていることに負い目も感じている。

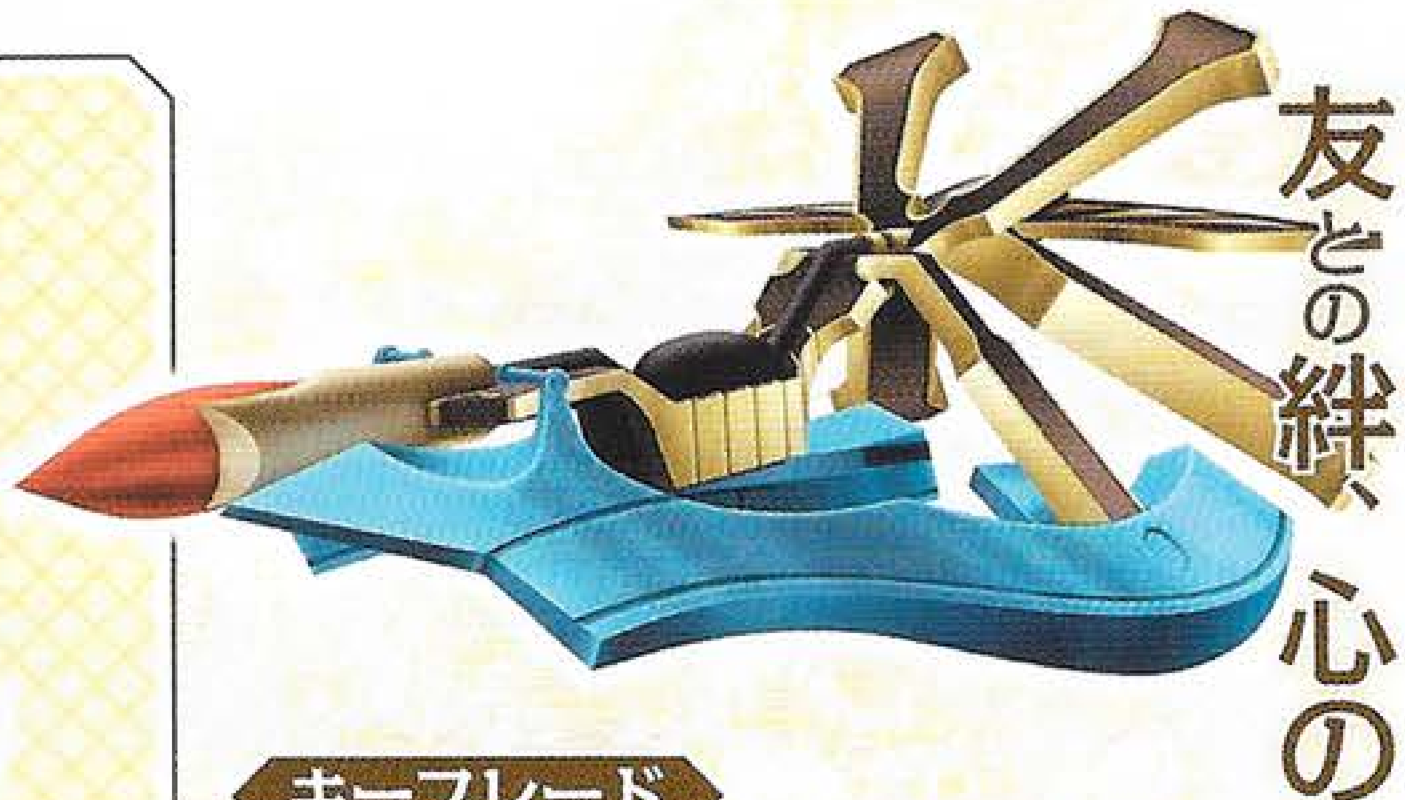


「俺の心に**闇**があるだと——。
だから、何だっていうんだ。
俺には心の闇に負けない**力がある**」

「結局、俺の心が求めているのは——
友との絆、心のつながり、
なのかもな」



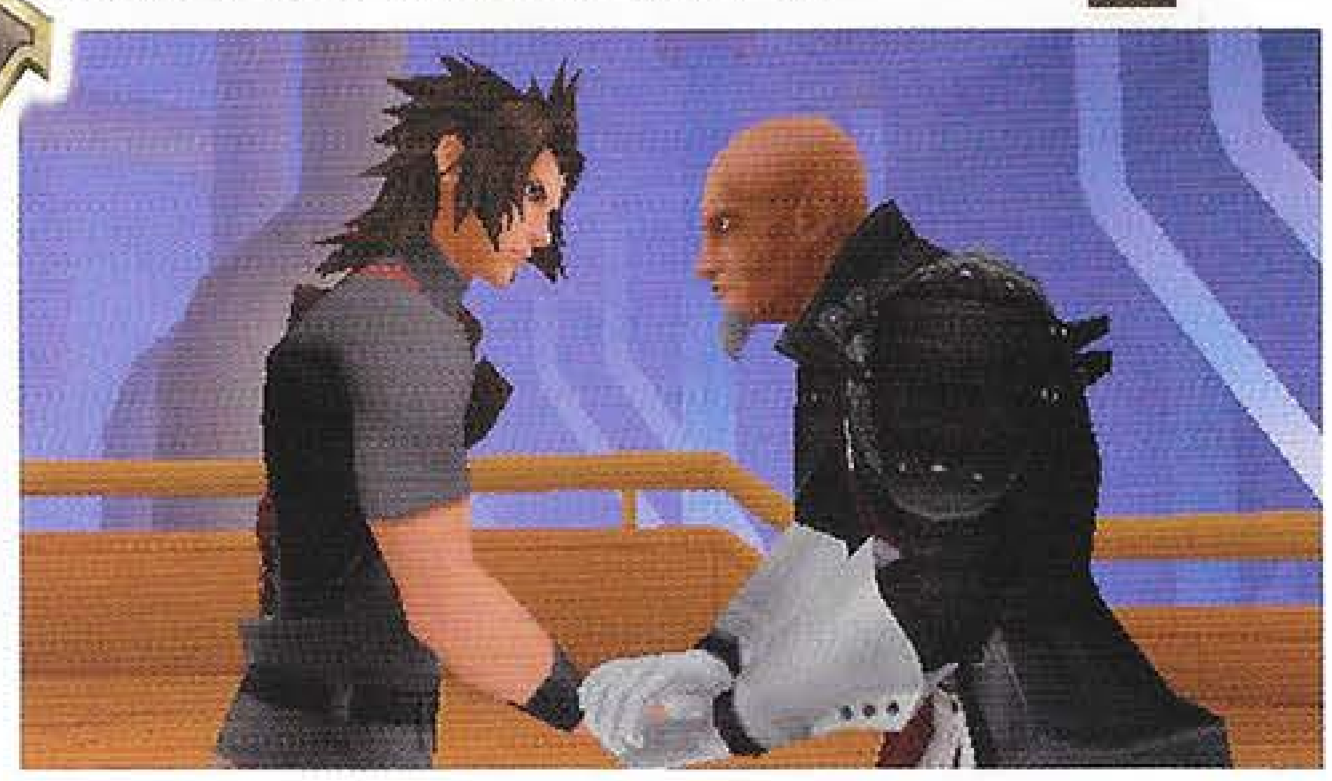
鎧装着時



キーブレード
(キーブレードライド時)



⬆キーブレードマスターになるのは、3人で一緒に誓った夢。そのために率先して修行に励んできたが、試験に失敗し落胆する。



⬆旅先でも己の闇を思い知らされ、道を見失うテラ。彼を救うのはマスター・ゼアノートか、友との絆か。

CHECK 闇を背負った青年の末路は……？

『KHⅡFM』では、テラに関する不吉な予兆が複数示されている。シークレットムービー「Birth by Sleep」の最後には、テラの瞳が『KHⅠ』『KHⅡ』の最終ボスたちと同じ金色に変わる意味深な演出が。また、物語中では、テラの鎧装着時の姿をした「留まりし思念」という強敵が、キーブレード墓場とおぼしき場所に現れるのだ。これらが未来と考えると、テラのたどる道は決して平坦ではなさそう？



⬅「ゼアノート！」と叫び、恐るべき力で主人公ソラに向かってくる留まりし思念。

INDEX

過去の記憶を失った特殊な心を持つ少年

ヴェントゥス

Ventus



テラやアクアとともに旅立ちの地で修行している少年。愛称はヴェンで、小さな身体を活かした、風のようにすばやい動きを得意とする。数年前、とある事情で記憶を失い、マスター・エラクゥスのもとに預けられた。当初は不安定な状態だったこと、また、年が離れていることもあって、テラとアクアからは守るべき弟のようにかわいがられているが、本人は半人前としてあつかわれるのが好きではない様子。兄弟子ふたりのマスター承認試験の直後、敬愛するテラに関する不吉な言葉を仮面の少年から吹きこまれ、テラを追って外の世界へ飛び出してしまう。



⬆エラクゥスから旅立ちの地の外に出ることを禁じられていたが、兄同然に慕うテラがいなくなる不安に駆られて禁を破る。



「友達が、守る者がいるから強くなれる。
つながる心が俺の力だ!」

「思い出はこれからたくさんつくるんだ。
テラとアクアたちといっしょに」

鎧装着時





キーブレード
(キーブレードライド時)



⬆旅立ちの地にきて間もないころにテラからもらった手製の木剣は、ヴェントゥスの大切な宝物。テラも実の兄のような存在だ。



⬆ヴェントゥスの前に立ちはだかる仮面の少年ヴァニタス。ヴェントゥスの過去を知っているようだが？

CHECK ソラ、ロクサスとの関係は？

ヴェントゥスは、『KHⅡ』などに登場したノーバディの少年ロクサスにうりふたつの姿をしている。ロクサスは『KHⅠ』などの主人公ソラの半身。その彼にヴェントゥスが似ているなら、ソラとヴェントゥスも密接な関係にあるであろうことは想像にかたくない。『KH Days』でも、ロクサスを通じてソラの力を吸収した少女シオンの姿がヴェントゥスそっくりに映る場面があったが、彼らの関係は？

ロクサス



⬆ロクサスは、ソラが一時的にハートレス化したさい誕生した人物で、XIII機関という闇の組織の一員。

⬇シオンにヴェントゥスの姿を重ねる、XIII機関のシグバール(→P.29)。『KH BbS』の時代に彼はヴェントゥスと会った模様。



強い光を心に宿した
責任感が強く気丈な少女

アクア

Aqua



女性ゆえの非力さを得意の魔法で十二分にカバーする、マスター・エラクゥスの弟子のキーブレード使い。生真面目で、堅苦しいほどていねいな態度で人と接するが、気心の知れた者の前では茶目っ気も見せる。テラとヴェントゥスの修行仲間であり、3人のなかで唯一、キーブレードマスターとして認められた。テラと同じくアンヴァースの討伐とマスター・ゼアノートの捜索を師に命じられるが、それに加えてテラが闇に堕ちぬよう監視することを極秘に言い渡され、さらに、外の世界に出たヴェントゥスを連れもどす任務も負う。



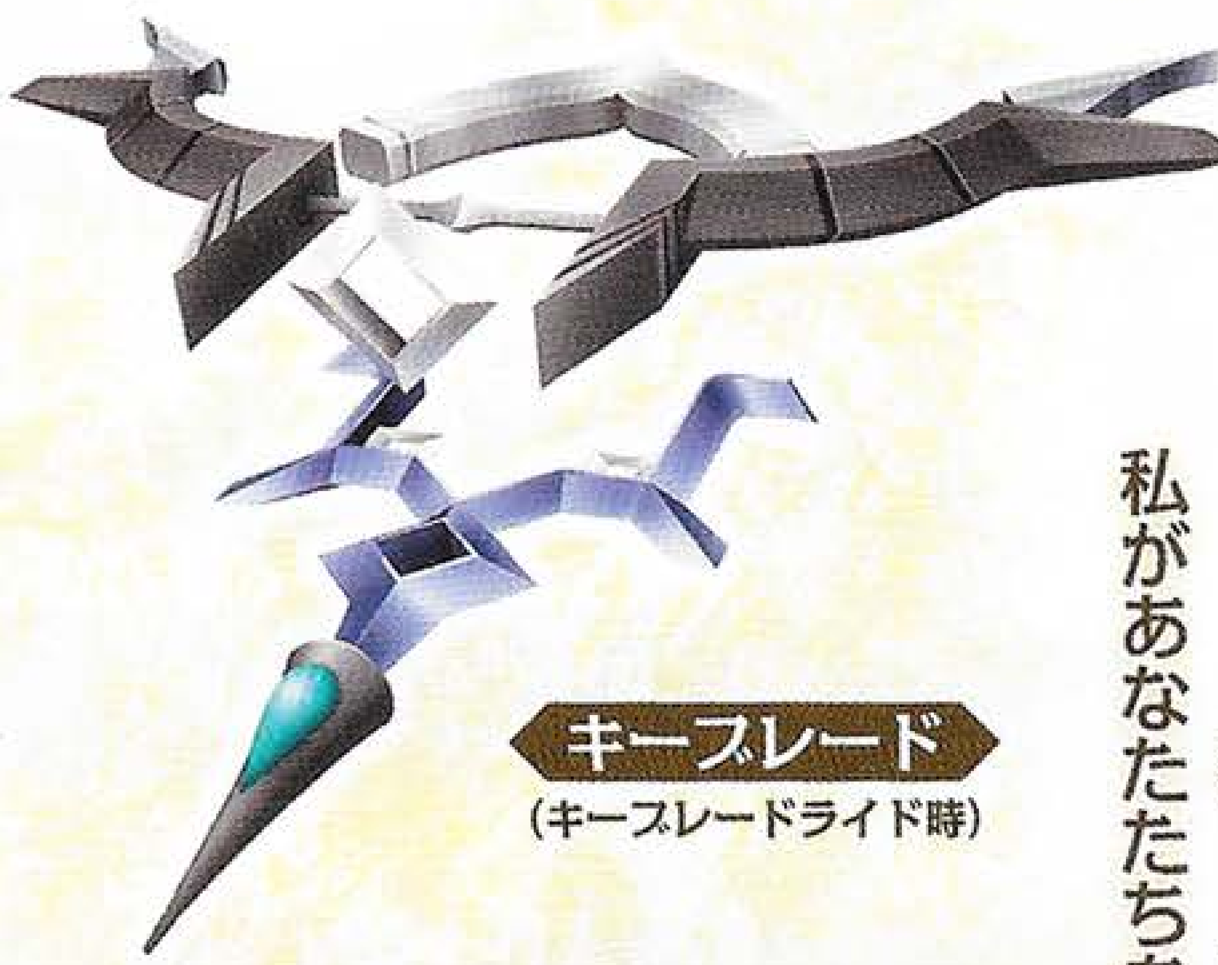
⬆テラ、ヴェントゥスとの絆を大切にしており、離ればなれになっても再会できるよう願いをこめて、お守りを手作りする。



「私たちの**心の絆**は、
おまえたちの策ごときで壊されるほど
脆弱ではない！」

鎧装着時





キーブレード
（キーブレードライド時）

「テラ、ヴェン――待ってて。私があなたたちを救ってみせる」



⬆毅然としていて女性の弱さを感じさせないアクア。色恋沙汰にも免疫がなく、道中でデートに誘われ目を白黒させる場面も。



⬆テラとヴェントゥスが心配だからこそ師の任務を果たそうとするが、ふたりの反発を招いて苦悩する。

CHECK 「眠りの部屋」にある鎧の本体はいずこに？

『KHⅡFM』でアクアは、テラと同じシークレットムービーに姿を見せるが、ほかにも彼女の存在を示唆する重要な場面がある。それは、XIII機関のリーダーのゼムナスが、レイディアントガーデンの変化後の姿であるホロウバスティオンの地下室を訪れるイベント「隠された舞台へ」。そのなかではアクアの鎧とキーブレードが「眠りの部屋」という場所にあるのがわかるが、このとき彼女自身はどこに？



⬅鎧の持ち主の現状と、この部屋と対の部屋に何があるかは『KH BbS』で明らかに。



光こそ正義と確信する 3人の厳格な師匠

マスター・エラクウス

Master Eraqus

現在この世にいる、数少ないキーブレードマスターのひとり。テラ、ヴェントゥス、アクアの師匠で、彼らを厳しくも温かな目で見つめ、なかでもテラのことは実の息子のように思っている。先代マスターの正統後継者として旅立ちの地を守っており、マスター・ゼアノートとは一緒に修行した仲。また、キーブレード使い同様に世界を見守る賢人イェン・シッドとも交流が深い。光と闇が切り離せないことは認めつつも、闇は排除すべき悪だと見なしており、弟子たちにもそう教えている。



⬆兄弟子のマスター・ゼアノートとは光と闇をめぐって異なる意見を持ち、かつて激しく衝突した。顔の傷跡はその名残。

⬇敬愛するイェン・シッドから世界の危機を知らされ、光の監視者としてこれを解決すべく、テラとアクアを送り出す。



「心の奥底に
闇を閉じ込めるのだ」

世界の危機を救いに飛び出した
キーブレードの使い手

ミッキー

Mickey Mouse

「キーブレードは人を傷つけるためのものじゃない！」



光の世界を見守る偉大な魔法使いイェン・シッドの弟子。ディズニーキャッスルというお城とその城下町ディズニータウンからなる世界の王様だが、城と町のことは王妃のミニーにまかせ、不思議な塔でキーブレード使いとして修行していた。そんななか、師匠の口から光の世界全体に危機が迫っていると聞かされてじっとしていられなくなり、異なる世界を渡る道具「星のカケラ」を内緒で持ち出して、世界を救う旅に出る。



↑ほがらかで、初対面の者でも安心させる、王にふさわしい人柄。正義感が強く、ヴェントゥスやアクアのピンチに駆けつける。



←使用するキーブレードは、『KHⅡ』で主人公ソラにイェン・シッドが贈ったスターシーカーと同じ。

KH Re:COM



KHⅡ/KH Days



KHⅡ



PLAY BACK KH SERIES

「王様」の名で親しまれ、ソラやリクを助ける、『KH』シリーズおなじみの人物。『KH BbS』の10年後の話である『KHⅠ』のなかで闇の世界のキーブレードを手に入れ、以後の作品ではそれを使う。衣装のバリエーションが多いのがひそかな特徴だ。



不気味な雰囲気を漂わせた 闇を肯定する老キーブレードマスター

マスター・ゼアノート

Master Xehanort

キーブレードマスターのひとりで、マスター・エラクゥスの兄弟子。かつて、新たな創造のためには世界を闇で覆うべきだと主張してエラクゥスと袂(たもと)をわかったが、数年前にヴェントゥスを連れて現れ、交流を復活させた。テラとアクアのマスター承認試験のさいはエラクゥスに招かれて旅立ちの地を訪問し、その直後、謎の失踪をとげてテラたちから捜索されることに。世界各地に現れ、純粋な光の心に興味を抱いている様子を見せるが、それが以前の主張に関連するかは定かではない。



⬆闇を抱えて苦悩するテラに、闇を消す必要はないと告げ、エラクゥスのもとを離れるよう誘う。そこにはあるたくらみが……。

「おまえには力がある。
闇をおそれる必要はない」

CHECK 「賢者の弟子」との関係は？

『KHⅡ』でゼアノートと言えば、賢者アンセムの一番弟子だった青年の名前。記憶喪失の状態で賢者に拾われた彼は、その後ハートレスとノーバディにわかれ、世界を危機におとしいれた。その青年と今回の老人が同名の理由とは？



⬆このゼアノートが賢者の前に姿を現したのは、『KH BbS』の最後。



⬅ゼアノートのハートレスもノーバディも、"キングダムハーツ"を求めた。

マスター・ゼアノートとつながりを持つ謎多きキーブレード使い

仮面の少年（ヴァニタス）

Vanitas



奇妙な仮面をかぶり、濃厚な闇の気配を漂わせる少年。邪悪な瞳の模様が刻まれたキーブレードをあやつる。テラとアクアのマスター承認試験のさい、マスター・ゼアノートとひそかに連れ立って、旅立ちの地を訪問。試験後、「テラがテラでなくなる」と言ってヴェントゥスの不安をあおり、彼の旅立ちをうながす。各地で闇の気配が増し、アンヴァースが出現しはじめたことに関わっている模様。



⬆ヴァニタスとは「虚空」の意。ヴェントゥスを挑発し、アクアを「予備」と呼ぶが、その真意は？

「テラを追って、おまえの目で確かめるんだ。テラがテラでなくなるところをな」

CHECK 闇の気配に満ちた少年

筋肉をモチーフとしたヴァニタスの黒い衣装と邪悪な瞳がついた武器は、『KH I』で闇に染まったリクを思わせる。これらの類似点はふたりが闇に近いことを意味しているが、ヴァニタスの闇の由来はいったい？



⬆闇に染まったリクの剣にも瞳がついていた。



⬅リクは、闇の探求者アンセムを名乗る青年ゼアノートのハートレスに器とされた。



輝くような明るさを持つ少年
ソラ
Sora

美しい海に囲まれた島デスティニーアイランドで暮らす、幼い男の子。とても元気で、同じ島で育った仲良しの少年リクと、いつも張り合っている。

PLAY BACK KH SERIES

『KHⅠ』『KHCOM』『KHⅡ』の主人公。『KHⅠ』では14歳で、キーブレードの使い手となって光の世界を救い、以後、光の勇者として知られるようになる。

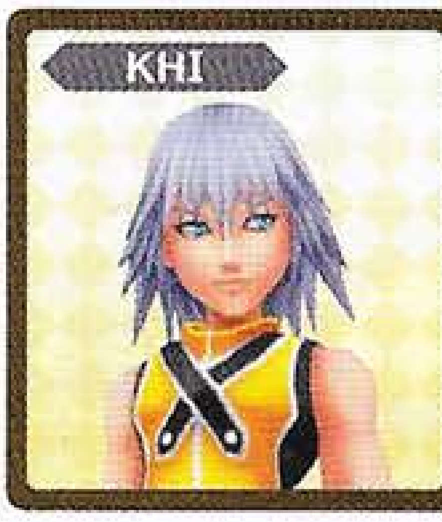


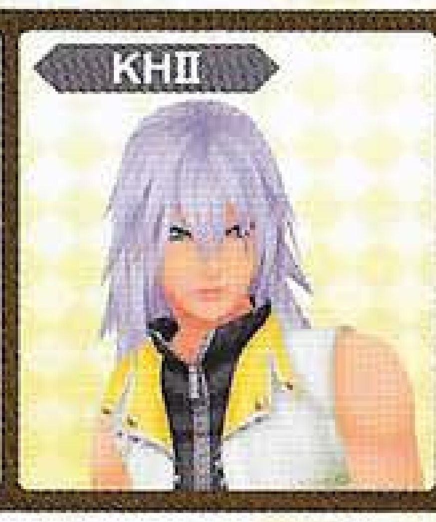


友を守る力を求める少年
リク
Riku

ソラより1歳年上の男の子。まだ幼いが、とても強い心を持ち、親友のソラなど大切なものを守る力を得るためにも、外の世界に出たいと願っている。







PLAY BACK KH SERIES

ソラの親友として『KH』シリーズ全作品に登場。ソラが手に入れたキーブレードの本来の持ち主で、なぜ本来の持ち主なのかが『KH BbS』で明らかに。



光に満ちた心を抱く少女
カイリ
Kairi

光にあふれる世界レイディアントガーデンで、祖母と暮らす女の子。不思議な雰囲気を漂わせており、その心は一点のくもりもなく光り輝いている。

PLAY BACK KH SERIES

闇なき心を持つ特別な存在「セブンプリンセス」のひとり。『KH BbS』の約1年後、デスティニーアイランドに流れ着き、ソラとリクの大切な存在となる。

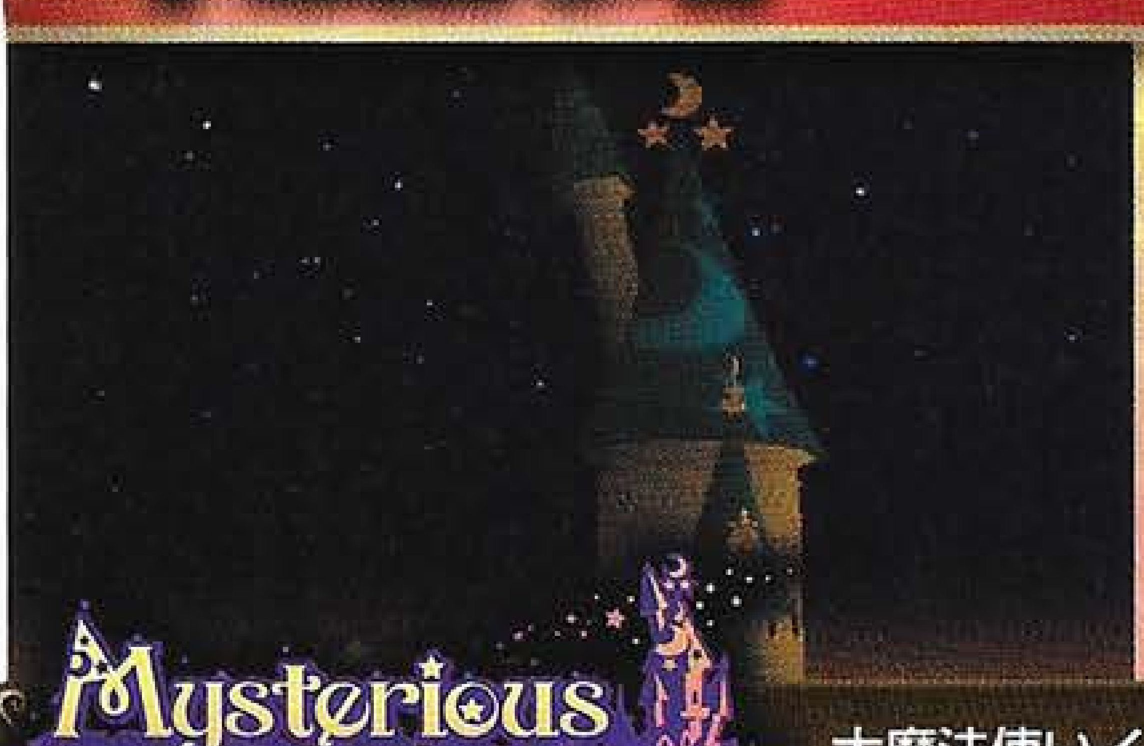






さまざまなワールドとその住人たち

不思議な塔





Mysterious Tower

大魔法使いイェン・シッドが住んでいる塔。彼の弟子であるミッキーも、いつもはここで修行にいそしんでいる。

● 登場キャラクター



光の世界を見守る賢人

イェン・シッド

Yen Sid

テラ編 ヴェントゥス編 アクア編

おもな登場作品 『魔法使いの弟子』(1940年)

偉大なる魔法使い。弟子のミッキーを育てつつ、光の世界を見守ってきた。マスター・エラクゥスやマスター・ゼアノートとも親交が深く、世界の異変にいち早く気づいて彼らに知らせる。



せっかちな王宮魔導師

ドナルドダック

Donald Duck

テラ編 ヴェントゥス編 アクア編

おもな登場作品 『かしこいメンドリ』(1934年)

ミッキーが治める世界のお城、ディズニーキャッスルの魔導師。主君であり友人でもあるミッキーが姿を消したと知って心配し、その手がかりを求めて、彼の修行先である不思議な塔を訪れる。



のんびり屋の王宮騎士隊長

グーフィー

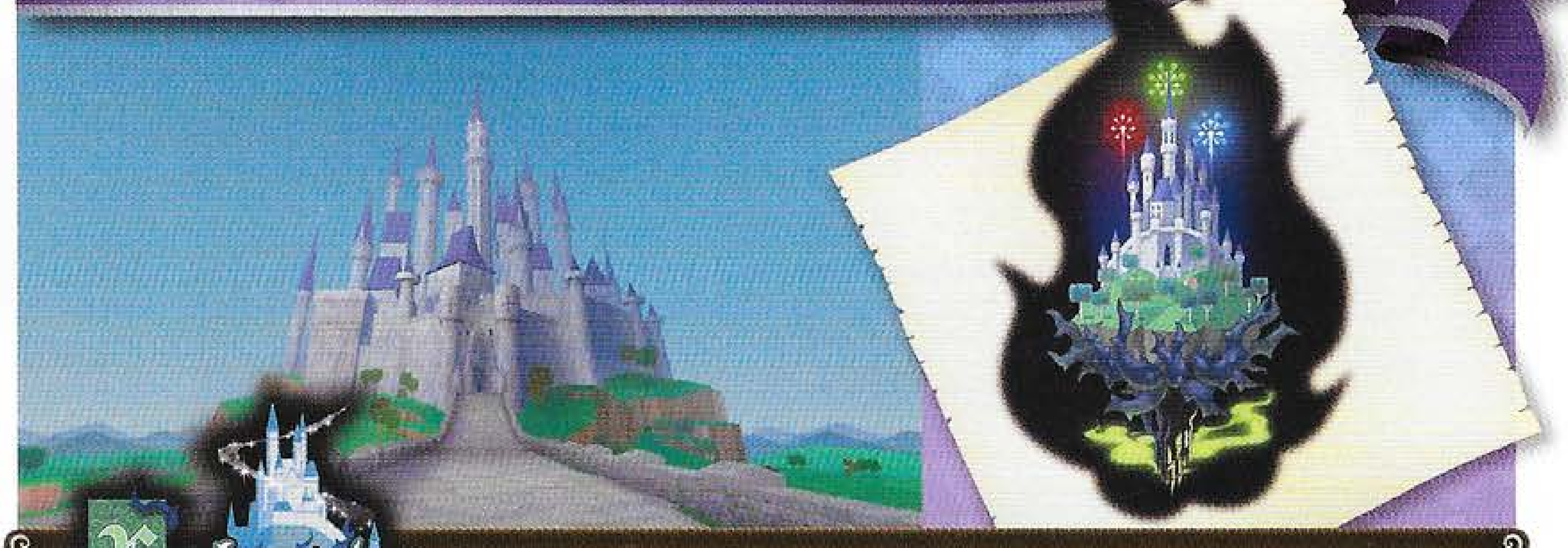
Goofy

テラ編 ヴェントゥス編 アクア編

おもな登場作品 『グーフィーのバケーション』(1932年)

ドナルドと対照的な性格だが、その良き相棒である、ディズニーキャッスルの王宮騎士隊長。敬愛するミッキーのゆくえを捜すため、ドナルドとともにイェン・シッドの話を聞きにきた。

エンチャンテッド・ドミニオン



Enchanted Dominion

映画『眠りの森の美女』の舞台である美しい王国。オーローラ姫の父王が治めるが、魔女マレフィセントが姫を呪いで眠らせた影響で、現在、城の者は全員眠りについている。

●登場キャラクター



森のなかで育った高貴なる美女

オーロラ

Princess Aurora

テラ編
ヴェントゥス編
アクア編

おもな登場作品 『眠れる森の美女』(1959年)

全国民の希望の星である王女。誕生のさい魔女マレフィセントに呪われ、悲劇を避けるべく森で育てられたが、16歳の誕生日に魔女のもくろみどおり永遠の眠りについた。7つ集めれば世界を支配できるという「純粋な光の心」を持つ。



普段着姿

3人の妖精とともに森のなかで生活しているときの姿。魔女に見つからないよう身分を隠し、「ブライア・ローズ」という通り名を使っている。



➡夢で見ていた許嫁のフィリップ王子と水辺で実際に出会い、互いの素性を知らぬまま恋に落ちるが、その直後、魔女の呪いが発動してしまう。



許嫁のために立ち上がる勇敢な王子

フィリップ

Prince Phillip

ヴェントゥス編 アクア編

おもな登場作品 『眠れる森の美女』(1959年)

オーローラの許嫁である隣国の王子。陽気で行動力に満ち、掟にとらわれない。成長したオーロラと森で偶然会って愛し合うようになり、3人の妖精から授かった美徳の盾と真実の剣を手に、オーロラを眠りから救うべく奮闘する。

オーロラの育ての親たち

3人の妖精

Three Fairies

ヴェントゥス編 アクア編

おもな登場作品 『眠れる森の美女』(1959年)

人の幸せや喜びのために魔法を使う、良き妖精たち。赤ん坊のオーロラに祝福を授け、以来、彼女を守ろうと力を尽くす。

フローラ

3人組のリーダー格。オーロラに、真紅の唇や金髪といった、バラのような美を授けた。



フォーナ

小鳥のような美しい声をオーロラに贈った、のんびり屋でしっかり者の良き妖精。



メリーウェザー

魔女の呪いを弱めるべく、オーロラに希望の光を贈った妖精。よくフローラと張り合う。





「すべての悪の支配者」を称する邪悪な魔女

マレフィセント

Maleficent

テラ編 ヴェントゥス編 アクア編

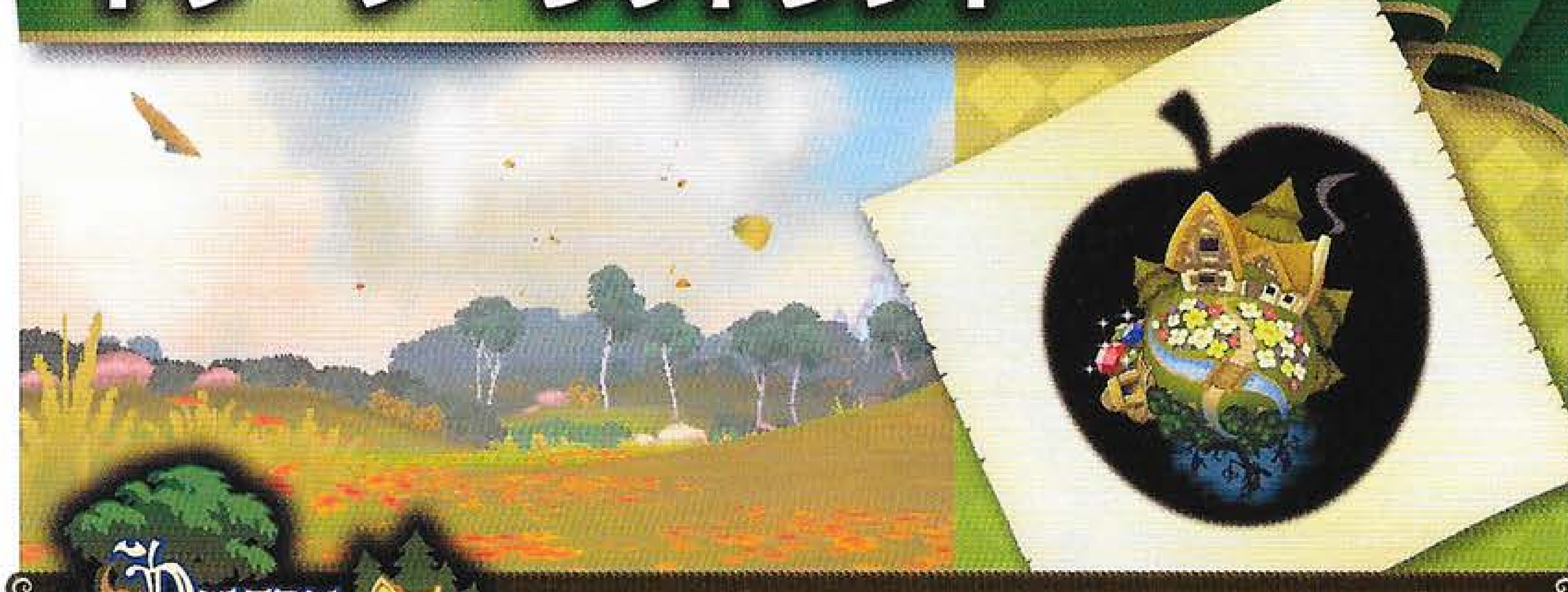
おもな登場作品 『眠れる森の美女』(1959年)

魔の山に城を構える魔女。オーロラ姫の誕生祝いに唯一招かれなかった腹いせに、姫が16歳の誕生日までに糸車の針に刺されて永遠の眠りにつくとの呪いをかけた。マスター・ゼアノートとの接触を機に、世界の支配を画策しはじめる。



←7つの純粋な光の心を集めれば世界を支配できると知って野望を抱き、そのためにテラを利用しようとする。

ドワーフ・ウッドランド



DWARF WOODLANDS

映画『白雪姫』のお話が展開する王国。プライドの高い王妃が、まま娘である白雪姫の命を狙っている。城の周囲に広がる深い森では、陽気なドワーフ(小人)たちが暮らす。

●登場キャラクター



純真可憐で心優しき姫君

白雪姫

Snow White

テラ編 ヴェントゥス編 アクア編

おもな登場作品 『白雪姫』(1937年)

雪のように真っ白な肌に黒々とした髪、そしてバラのように赤い唇を持つ、14歳のお姫様。その清楚な美しさをねたんだ王妃に命を狙われ、逃げこんだ先の森にあった小屋で、7人の小人と一緒に暮らすようになる。7つ集めれば世界を支配できるという「純粋な光の心」の持ち主のひとり。



←人を疑うことを知らず、初対面のテラに無邪気に話しかけ、変装した王妃のワナにもハマってしまう。



白雪姫の声にひかれた貴公子

王子

the Prince

アクア編

おもな登場作品 『白雪姫』(1937年)

隣の国の王子様。白雪姫が王妃に命じられて城の井戸端で洗濯をさせられていたとき、姫の美しい歌声に誘われて城を訪れ、彼女と出会った。以来、白雪姫のことが忘れられずにいる。



美貌を誇る白雪姫のまま母

王妃

the Queen

テラ編 / ヴェントゥス編 / アクア編

おもな登場作品 『白雪姫』(1937年)

魔法の力を持つ、この国の女王。世界で一番美しいのは自分だと魔法の鏡に毎日確かめさせ、満足していた。だが、まま娘の白雪姫が自分よりも美しく成長したため、怒って姫を亡き者にしようとする。



老婆

他人に白雪姫を始末させる計画が失敗したので、王妃みずから姫の命を奪うべく変装した姿。カゴには、魔法で作った毒リンゴが入っている。

真実のみを告げる魔法の鏡

マジックミラー

the Spirit of the Magic Mirror

テラ編 / ヴェントゥス編 / アクア編

おもな登場作品 『白雪姫』(1937年)

王妃が、自分の美しさを確認して自尊心を満たす目的で、地下室に置いている魔法の鏡。この世のどんなことでも知っており、問いかけに対しては真実でしか答えない。



森で暮らす陽気なドワーフたち

7人の小人

Seven Dwarfs

テラ編 / ヴェントゥス編 / アクア編

おもな登場作品 『白雪姫』(1937年)

森のなかの小屋に住み、鉱山で宝石を採掘して暮らす、働き者の仲間たち。小屋に転がりこんできた白雪姫と仲良くなる。



先生

メガネが目印のまとめ役。知識が豊富なため先生の名がついた。



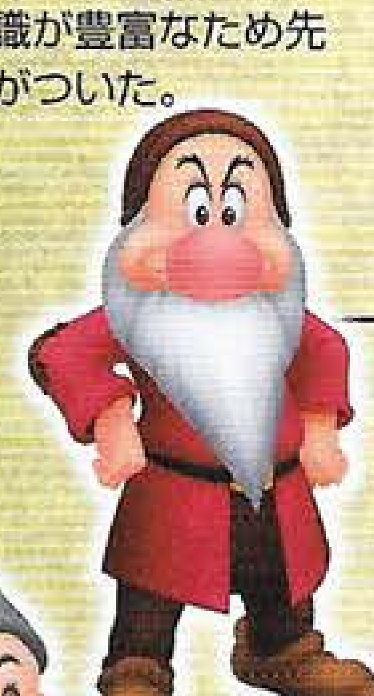
ごきげん

いつも機嫌が良くてニコニコしている、ぽっちゃりした小人。



ねぼすけ

目をしょぼしょぼさせた小人で、すぐに眠りこんでしまう。



おこりんぼ

不機嫌そうな小人。疑い深く短気だが、白雪姫には心を開く。



てれすけ

とっても照れ屋な小人。何かにつけて頬を赤く染める。



くしゃみ

くしゃみが悩みの小人。白雪姫のおかげで治ってきた?

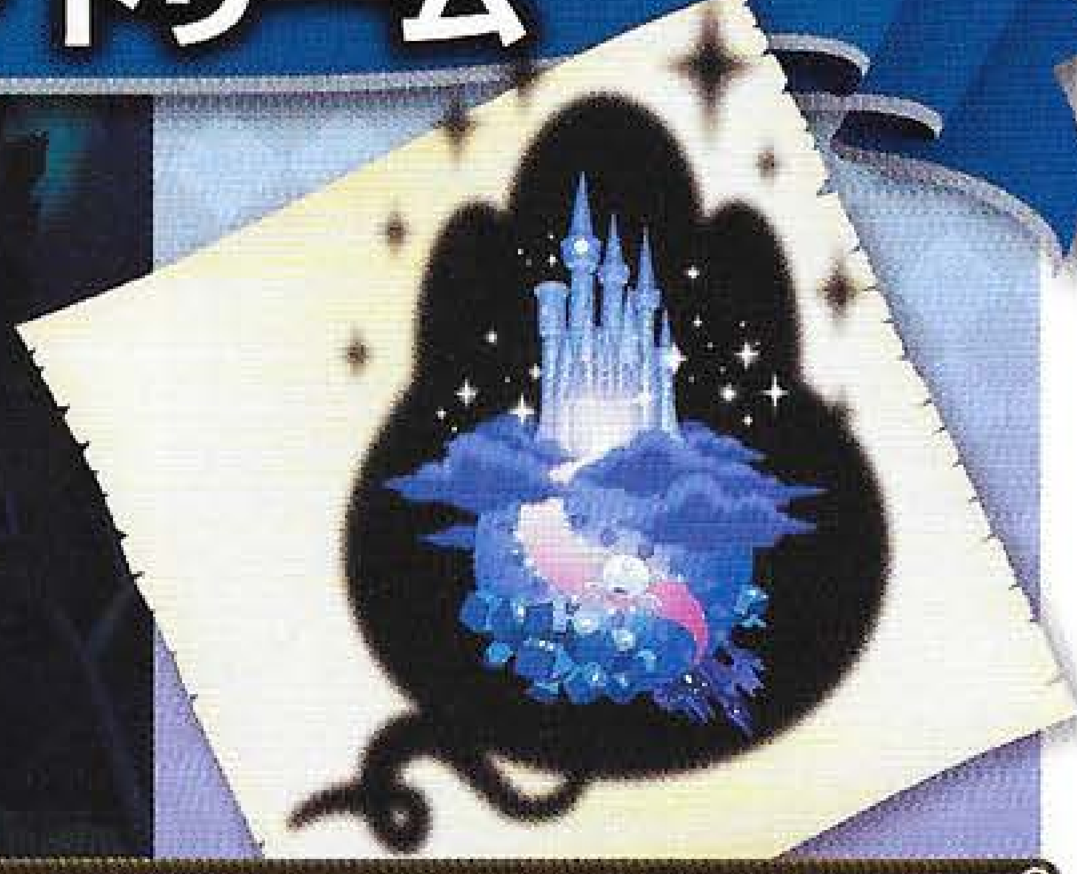


おとぼけ

ヒゲがなくて言葉も話さない、異色の小人。白雪姫が大好き。

キャッスル・オブ・ドリーム





Castle of Dreams

映画『シンデレラ』の舞台。少女シンデレラが、苦しい日々のなか、くじけることなく暮らす。彼女の住む屋敷の彼方には、人々があこがれるきらびやかな城がそびえる。

●登場キャラクター



夢を信じつづける芯の強い美少女

シンデレラ

Cinderella

テラ編 ヴェントゥス編 アクア編

おもな登場作品 『シンデレラ』(1950年)



つらいなかでも希望を忘れない少女。亡き父の後妻とその連れ子にいじめられながらも、ねずみたちを友とし、いつか幸せになれると信じている。世界を支配するカギとなる「純粋な光の心」を持つ。

普段着姿

まま母たちにボロ服をあてがわれ家事に追われるなかにも、美しさがにじみ出ている。



あきらめない者の味方

フェアリー・ゴッドマザー

Fairy Godmother

テラ編 ヴェントゥス編 アクア編

おもな登場作品 『シンデレラ』(1950年)

夢を信じつづける者に力を貸す妖精。シンデレラのがんばりを以前から見守っており、くじけそうになった彼女に魔法でカボチャの馬車と美しいドレスを贈って、夢を応援する。



⬆母のような包容力を持つほがらかな女性。魔法の呪文「ビビディ・バビディ・ブー」を唱えることで、さまざまな奇跡を起こす。

舞踏会で運命の出会いをした王子

プリンス・チャーミング

Prince Charming

テラ編 アクア編



おもな登場作品『シンデレラ』(1950年)

この国の王の跡継ぎ。ハンサムだが結婚にあまり興味を持てず、心配した父王により、国中の女性を集めた舞踏会をおぜん立てされた。舞踏会でシンデレラにひと目ぼれし、彼女こそ運命の相手と確信する。



お人好しの忠義者

大公

Grand Duke

テラ編 アクア編

おもな登場作品『シンデレラ』(1950年)

プリンス・チャーミングとその父王に仕える大公。王子が意中の女性と結ばれるように奮闘する。

シンデレラをいじめる義理の家族

トレメイン夫人&ドリゼラ&アナスタシア

Lady Tremaine &Drizella&Anastasia

テラ編 ヴェントゥス編 アクア編

おもな登場作品『シンデレラ』(1950年)

シンデレラのまま母と、その連れ子たち。美しいシンデレラをねたんでこき使い、自分たちはシンデレラの亡き父の遺産を食いつぶして優雅に暮らしている。



ドリゼラ

トレメイン夫人の長女。歌を習っているが、うまくはない。

トレメイン夫人

屋敷の女主人。シンデレラには冷たく、実の娘たちには甘い。

アナスタシア

ドリゼラの妹。特技はフルート演奏だが、腕前はイマイチ。



意地悪な太っちょ黒ネコ

ルシファー

Lucifer

ヴェントゥス編

おもな登場作品『シンデレラ』(1950年)

トレメイン夫人のペット。寝てばかりに見えるが本性は凶暴で、ジャックたちねずみをつかまえようとしてはシンデレラに邪魔されている。

面倒見のいい陽気なねずみ

ジャック

Jaq

ヴェントゥス編 アクア編



おもな登場作品『シンデレラ』(1950年)

シンデレラの家に住み着いているねずみ。自分や仲間のねずみを助けてくれるシンデレラに感謝し、彼女の力になろうとする。

レイディアントガーデン





光の力に満ち「輝ける庭」を意味する名を持つ、清らかな水と美しい花々に囲まれた街。中央の城には、この街を治める賢者アンセムが、弟子たちに守られて暮らしている。

●登場キャラクター



世界を飛びまわる魔法使いの老人

マーリン

Merlin

テラ編 ヴェントゥス編 アクア編

おもな登場作品 『王様の剣』(1963年)

異なる世界の壁も時代も魔法で難なく飛び越える、偉大な老魔法使い。魔法のカバンを手に各地を旅してきたが、現在はレイディアントガーデンに腰を落ち着けようと考えている。



⬆博識で多くの蔵書を抱えており、新たに手に入れた「くまのプーさん」の絵本を、心のなかの能力を目覚めさせるために読ませてくれる。

商売熱心な金持ち紳士

スクルージ

Scrooge McDuck

ヴェントゥス編 アクア編

おもな登場作品 『スクルージ・マクダックとお金』(1967年)



⬆世界を股にかけた流通網を作ろうと思い立ち、知人であるマーリンに頼んで、レイディアントガーデンへ一緒に連れてきてもらった。

礼儀とお金にうるさい実業家。ディズニータウンの出身で、そこに住むヒューイたち3兄弟や王宮魔導師ドナルドからおじさんと親しまれている。事業拡大の目的でレイディアントガーデンを訪れた。





温かなまなざしで孫娘を見守る老婦人

カイリのおばあちゃん

Kairi's Grandma

アクア編



純粋な光の心を持つ不思議な少女、カイリの祖母。キーブレード戦争にまつわる現在の世界の成り立ちを、おとぎ話の形で孫娘に語り聞かせるのが日課となっている。

PLAY BACK KH SERIES

カイリのおばあちゃんがはじめて登場したのは、『KHⅠ』のこと。ソラのなかに隠れたカイリが過去を思い出す場面で、今作で語るのとまったく同じ昔話を、幼いカイリに聞かせていた。



陰で暗躍する野心家のガンナー

ブライグ

Braig

テラ編
ヴェントゥス編
アクア編

「～ってハナシ」を語尾につけ、人を小馬鹿にした口調で話す男。ひょうひょうとしており、2丁の銃をたくみにあやつる。レイディアントガーデンの城の親衛隊員だが、キーブレードと"キングダムハーツ"に関する話をマスター・ゼアノートから聞き、彼と共謀してある計画を進めていく。



⬆マスター・ゼアノートの計略に従い、テラを挑発して彼の闇の力を引き出そうとする。





PLAY BACK KH SERIES

【シグバール】

ブライグは、『KHⅡ』などに登場したXIII機関の一員である、シグバールという名のノーバディのもとになった人間。シグバールは機関の最古参のひとりで意味深な発言が多かったが、その理由や、顔に負った傷の由来が、『KH BbS』で明かされるのだ。



武芸に秀で言論もたくみな戦士
ディラン

Dilan

ヴェントゥス編

槍を得物とする、黒髪の屈強な大男。賢者の弟子であり親衛隊員として、エレウスとともに城門を守っている。武術もさることながら弁舌にも長け、人の心のスキ間をつつくような話しかたがうまい。



⬅城の扉の前に立ちはだかって、許可なくなかに入ろうとする者を追い払う。

PLAY BACK KH SERIES

【ザルディン】

ディランがノーバディ化した姿が、XIII機関のNo.3であるザルディン。『KHII』などでは人間時代とちがって槍を6本も同時にあやつり、得意の弁舌を、心の闇を引き出すために使った。



探求心旺盛な賢者の弟子
エヴェン

Even

ヴェントゥス編

心に関する研究にいそしんでいる賢者の門下のひとり。発想は天才的だが少々理屈っぽく、己の能力を過信しがち。弟子仲間とともに、孤児であるイェンツォの面倒を見つつ、自分たちの研究を手伝わせている。



⬆ヴェントゥスが特殊な心の持ち主であることをひと目で見抜き、イェンツォを助けてもらった一件もあって興味をかき立てられる。



PLAY BACK KH SERIES

【ヴィクセン】

エヴェンのノーバディである機関のNo.4ヴィクセンは『KH COM』『KH Days』に登場。エヴェンにも見られる研究熱心さを負の方面で発揮し、機関の道具として人間のレプリカを作る。



斧を得意とする静かなる猛者

エレウス

Aeleus　ヴェントゥス編

賢者アンセムの研究を手伝い、親衛隊としてレイディアントガーデンの城の門衛を務めている、寡黙な武人。腕力に秀でているが猛々しいところはなく、もの静かな態度をつらぬく。





⬅アンヴァースの集団からこの街を守るべく、ディランとともに奮闘中。

PLAY BACK KH SERIES

【レクセウス】

エレウスは、XIII機関のNo.5レクセウスの人間時代の姿。外見は大差ないが、エレウスが少年のヴェントゥスを気づかうのに対し、レクセウスは機関の敵なら少年でも始末しようとする。



冷静なまなざしが印象的な男の子

イエンツォ

Ienzo　ヴェントゥス編

両親を失い、賢者のもとでエヴェンたちに育てられている少年。まだ幼いが驚くほど落ち着きがあり、いつも思慮深げに周囲を見つめている。とても無口で、自分からはほとんどしゃべろうとしない。





⬆アンヴァースの群れに囲まれても表情ひとつ変えずに彼らを観察し、あぶないところをヴェントゥスに助けてもらう。

PLAY BACK KH SERIES

【ゼクシオン】

成長後のイエンツォのノーバディであるゼクシオンは、XIII機関創設のさいに最年少メンバーとして参加。『KHCOM』では、人間のころ世話になったヴィクセンを、自分の手を汚すかわりに利用する狡猾さを見せる。





月を思わせる静けさをたたえた少年
アイザ
Isa

ヴェントゥス編

レイディアントガーデンに住む少年。リアと仲良しだが、彼とは対照的に冷静沈着で大人びた性格をしており、お調子者のリアをたしなめることも多い。リアと一緒に、賢者の城に乗りこもうと計画中。



⬆一見冷たいが、心を許すリアには明るい表情を見せ、軽口もたたく。クールな人柄を象徴するような青い服の胸には、月のワッペンが。

PLAY BACK KH SERIES

【サイクス】

アイザのノーバディのサイクスは、月の力を持ち、XIII機関のNo.7ながら組織の参謀として暗躍。冷徹だが、リアのノーバディであるアクセルに対しては、人間時代の絆を思わせる発言もしていた。



誰とでもすぐに打ち解ける元気者
リア
Lea

ヴェントゥス編

アイザの親友である、燃えるような色の髪をした陽気な少年。アイザとは正反対に、感情表現が豊かで調子に乗りやすい。人見知りをせず、多くの者と仲良くなってその記憶に残りたいと考えている。







⬅"武器"は両手に持ったフリスビー。木剣をもてあそんでいたヴェントゥスを偶然見かけて勝負を挑み、友だち宣言をする。

PLAY BACK KH SERIES

【アクセル】

『KH II』などでは機関でも複雑な立ち位置だった、リアのノーバディのアクセル。機関の一員でヴェントゥスそっくりな少年ロクサスの親友となり、サイクスと対立して組織を離反した。



ディズニータウン





DISNEY TOWN

ミッキーが治める、ディズニーキャッスルの城下町。住人以外は招待券がないと訪れることができない。現在、年に一度のお祭り「ドリーム・フェスティバル」のまっ最中。

● 登場キャラクター

思いやり深く気丈な王妃

ミニーマウス

Minnie Mouse

テラ編 ヴェントゥス編 アクア編

おもな登場作品 『ミニーのクッキーパーティー』(1939年)

この世界の女王。不在の王ミッキーのかわりにお城や町を治めており、今回のドリーム・フェスティバルも取り仕切ることになった。おっとりした優しい女性だが、乱暴や不正には毅然とした態度をとる。





➡人々をよく思いやるだけに、その気持ちを踏みにじるような行為は許さない。

王妃と仲良しの貴婦人

デイジーダック

Daisy Duck

テラ編 ヴェントゥス編 アクア編

おもな登場作品 『ドナルド西部を行く』(1937年)

ドナルドの恋人で、彼が唯一頭の上がらない人物。ディズニーキャッスルの貴族の娘であり、親友のミニーとは、愛する人が留守の者同士、互いに支え合っている。少々キツい性格だが、気品漂う女性。



INDEX

レースを運営する働き者コンビ

チップ&デール Chip&Dale

テラ編 ヴェントゥス編 アクア編





おもな登場作品 『プルートの二等兵』(1943年)

ディズニーキャッスルでメカニックをしているシマリスの兄弟。ドリーム・フェスティバルのためにランブルレーシングを開催したが、アンヴァースやピートがルールを無視して暴走するので、悩みが尽きない。

チップ

黒い鼻をした、デールの兄。しっかり者でよく働き、頭の回転もしゃべるのも速い。

デール

すきっ歯で鼻が赤い、チップの弟。のん気なお調子者で、兄が困ると一緒に困る。

ワンパクで小生意気なアヒルの3兄弟

ヒューイ&デューイ&ルーイ Huey&Dewey&Louie

テラ編 ヴェントゥス編 アクア編

おもな登場作品 『ドナルドの腕白教育』(1938年)

ドナルドの甥っ子にあたる、三つ子のアヒルたち。外の世界に旅立つのが夢で、旅行資金をかせぐべく、スクルージからゆずり受けたアイスクリームメーカーを活用してアイス屋さんをはじめた。



ヒューイ

兄弟の長男で店番担当。各地のレアなフレーバーを使い、独創的なアイスを作って売り出そうとしている。



ルーイ

思いやりがあり、兄弟のなかでただひとりのんびりしたテンポの末っ子。ほかのふたりを手伝っている。



デューイ

アイデアマンの次男。リズムに合わせて客にアイスを作ってもらおうとひらめき、店の新たなウリにした。

ミッキーとミニーの古なじみである素朴な青年

ホーレス・ホースカラー Horace

テラ編 ヴェントゥス編 アクア編



おもな登場作品 『ミッキーの畑仕事』(1929年)



⬆ピートが口先だけで役に立たないので、アクアにアンヴァース退治を頼む。

この世界にお城と町ができる前からの、国王夫妻の友人。お祭りのアトラクションとして、果物を使った競技「フルーツスキャッター」をはじめたが、アンヴァースが乱入してきたため困っている。



ミッキーの忠実なペット
プルート Pluto

テラ編 / ヴェントゥス編 / アクア編

おもな登場作品 『ミッキーの陽気な囚人』(1930年)

ミッキーがペットとしてかわいがっている犬。ミッキーが不思議な塔へ修行に出ているため、王妃のミニーに寄り添い、主人にかわってお城や町を守ろうと張り切っている。

魔法の力で動く便利な存在
ほうきの召使い Broom

テラ編 / ヴェントゥス編 / アクア編

おもな登場作品 『魔法使いの弟子』(1940年)

ミッキーが、イェン・シッドから習った魔法で動くようにしたほうきたち。たくさんの数がおり、お城の掃除や接客を行なうほか、治安を乱す者を取りしまる衛兵の役目も果たす。



強引で乱暴なヤマネコ
ピート (キャプテン・ジャスティス／キャプテン・ダーク) Pete (Captain Justice／Captain Dark)

テラ編 / ヴェントゥス編 / アクア編

おもな登場作品 『蒸気船ウィリー』(1928年)

町のトラブルメーカー。ドリーム・フェスティバルのクライマックスで行なわれる人気投票「ミリオン・ドリームアワード」の優勝賞品がほしくて、正義の味方やダークヒーローに扮し、票集めに奔走している。



キャプテン・ジャスティス

白いマスクで変装したピート。平和を守る正義のヒーローをかたっているが、事態をこじらせるばかりで肝心なときに頼りにならない。

キャプテン・ダーク

ランブルレーシングに現れる、自称「影を背負った孤高のレーサー」。本人はダークヒーローのつもりだが、ルールを破り周囲を困らせている。



オリンポスコロシアム



OLYMPUS COLISEUM

映画『ヘラクレス』に出てくる闘技場。ここで行なわれる闘技大会で優勝すれば、真の英雄への道が開かれるという。原作でヘラクレスが最初に功名をあげるテーベの町も登場。

●登場キャラクター



あどけない顔をして怪力を秘めた少年

ヘラクレス Hercules

テラ編 ヴェントゥス編 アクア編

おもな登場作品 『ヘラクレス』(1997年)

「ハーク」の愛称で親しまれる少年。神々の国オリンポスの主神ゼウスの息子だが、赤ん坊のときにハデスの計略で人間に変えられ、並みはずれた腕力だけが残った。真の英雄になれば神にもどれると知り、フィルに弟子入りして修行に励んでいる。



←素直で優しい心の持ち主。大切な友だちのピンチには、何を置いても駆けつける。

数々の勇者を世に送り出した敏腕コーチ

フィル Philoctetes

テラ編 ヴェントゥス編 アクア編

おもな登場作品 『ヘラクレス』(1997年)

弟子には厳しいがきれいな女性には弱い、英雄専門のトレーナー。真の英雄が育たないことに幻滅して引退しかけたものの、ヘラクレスのために現場に復帰した。「答えは二言」と前置きしつつ、ひとことや三言で答えるのがクセ。



強大な闇の力を持つ死者の国の神

ハデス

Hades

テラ編 ヴェントゥス編 アクア編

おもな登場作品 『ヘラクレス』(1997年)

オリンポスの神々の一員で冥界の王。神々の王ゼウスを追い落とし、その息子ヘラクレスを亡き者にして、オリンポスを含めすべての世界を支配しようとたくらんでいる。おしゃべりでカッとしやすく、卑怯な策を好んで使う。





⬅ゼウスに対抗するための戦力としてテラに目をつけ、彼の闇の力を引き出そうとする。

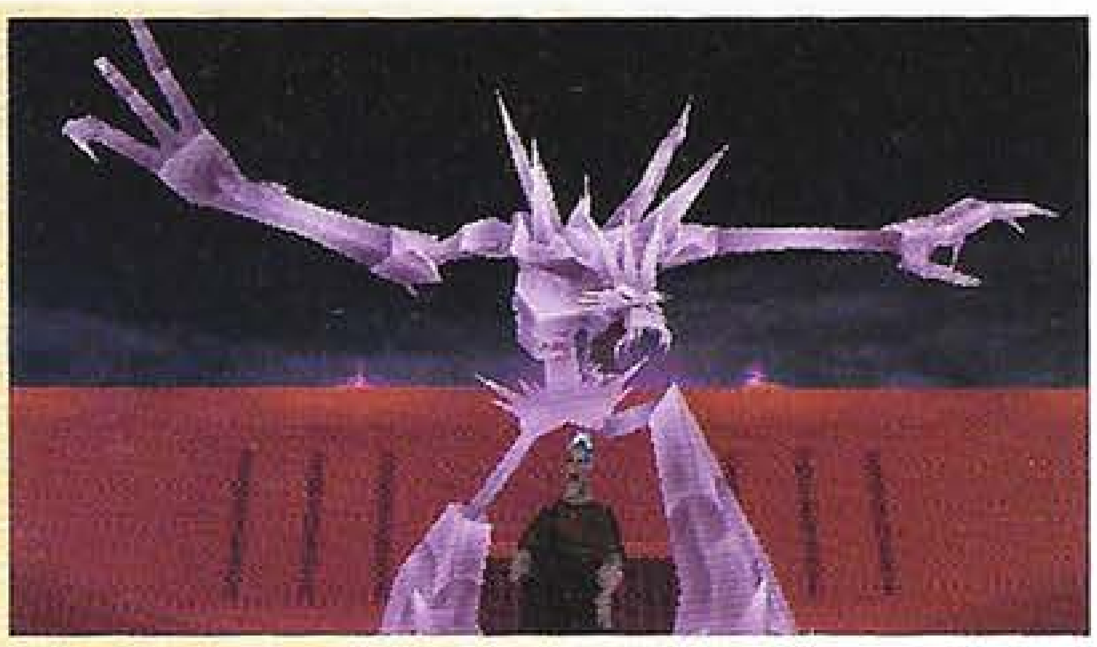
ハデスが生み出した氷の化け物

アイスコロッソス

Ice Colossus

テラ編 ヴェントゥス編 アクア編

オリンポスの神々の宿敵であるタイタン族のひとり、氷の巨人アイスタイタンのニセモノ。ハデスがアイスタイタンに似せて作り出し、自分の手下として従えている。





英雄志願の快活な好漢

ザックス

Zack

テラ編 ヴェントゥス編 アクア編

おもな登場作品 『クライシス コア -ファイナルファンタジーVII-』(2007年)

英雄になることを夢見ている若き剣士。明るくて屈託がなく、少年のようなあどけなさを残す。友情や義理を重んじる一方、好みの女性はすぐデートに誘うような一面も。

CHECK 軍隊で活躍する好青年

ザックスは『ファイナルファンタジーVII』の主人公クラウドの昔の親友。同作では回想場面に登場するだけだったが、その過去が題材の作品『クライシス コア -FFVII-』では主役となり、英雄を目指して成長していく姿が描かれた。英雄にあこがれる様子やヒマさえあればスクワットをするところは、『KH BbS』でも再現されている。



ディープスペース



映画『リロ＆スティッチ』の世界。映画の主要舞台はカウアイ島だが、『KH BbS』では、映画冒頭に出てくる、銀河宇宙連邦本部のあるトゥーロ星と囚人移送船ダーゴンが登場。

●登場キャラクター

愛らしくも凶暴な宇宙最強の生命体

試作品626号（スティッチ）

Experiment 626

テラ編 ヴェントゥス編 アクア編



おもな登場作品 『リロ＆スティッチ』（2002年）

ジャンバ博士が違法な遺伝子実験で作った、626番目の試作生物兵器。触れるものすべてを破壊するようプログラムされており、あまりに危険なので銀河宇宙連邦が永久追放を決定したが、護送中にテラと出会い、"絆"に目覚める。



⬆小さな身体にとてつもない腕力と知能を秘めており、どんな言語もすぐに理解する。



⬅テラが言う「友との絆」に興味を持ち、つながりのお守りに似たものを作る。



自分の研究に絶対の自信を持つ科学者

ジャンバ・ジュキューバ博士

Dr.Jumba Jukiba

テラ編 アクア編

おもな登場作品 『リロ＆スティッチ』（2002年）

試作品626号の生みの親である、自称「悪の天才科学者」。銀河宇宙連邦の防衛技術開発における第一人者だが、違法な研究で凶悪な生物を作った罪に問われて、収容区画に投獄された。

任務遂行にすべてを賭ける巨漢

ガントゥ大尉 Captain Gantu

テラ編 ヴェントゥス編 アクア編

おもな登場作品 『リロ&スティッチ』(2002年)

身長7メートルという巨躯を誇る、銀河宇宙連邦軍の大尉。上官の前では神妙な態度だが、それ以外の場面では偉そうにふるまう。試作品626号を辺境の星へ護送する任務の途中で脱走を許し、立場があやうくなる。





銀河連邦議会をまとめる厳格な女性

議長 Grand Councilwoman

テラ編 アクア編

おもな登場作品 『リロ&スティッチ』(2002年)

全宇宙を統括する組織、銀河宇宙連邦の議長を務める婦人。議会裁判で、試作品626号の追放とジャンバ博士の投獄を決めた。規則に厳しいが、事情しだいで特例も認める柔軟性を持つ。

626号以前に作られた生物兵器

試作品221号スパーキー Experiment 221

テラ編

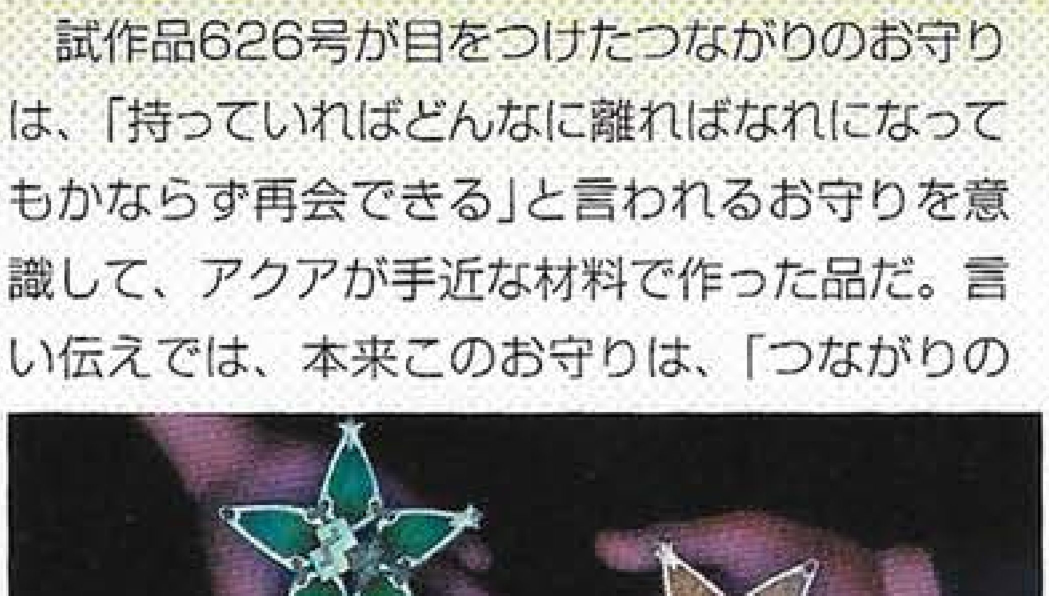
おもな登場作品 『スティッチ! ザ・ムービー』(2003年)

ジャンバ博士が626号の完成までに生み出した、625体の試作品のひとつ。身体中に電気を帯び、充電や放電を自在に行なう。ふだんは球体のカプセル状で、水分を含むと復元する。



CHECK つながりのお守りと約束のお守り

試作品626号が目をつけたつながりのお守りは、「持っていればどんなに離ればなれになってもかならず再会できる」と言われるお守りを意識して、アクアが手近な材料で作った品だ。言い伝えでは、本来このお守りは、「つながりの契りになるという星形の木の実」を貝殻で模して作るとされているが、『KHⅠ』でカイリが作った「約束のお守り」がまさにそれ。星形の木の実とは、デスティニーアイランドで採れるパオプの実のことなのだ。



⬆形は3つとも同じで、色はテラがオレンジ、ヴェントゥスが緑、アクアが青となっている。



⬅カイリがソラに贈った約束のお守りは、サラサ貝で作ったもの。

ネバーランド



映画『ピーター・パン』に出てくる、誰も大人にならない夢の国。『KH』シリーズではおなじみだが題材となる場所は毎度異なり、今回は人魚の入り江や木の根の家が登場する。

●登場キャラクター



すばしこくて勇敢な永遠の少年

ピーター・パン Peter Pan

テラ編 ヴェントゥス編 アクア編

おもな登場作品 『ピーター・パン』(1953年)

空を自由に飛びまわる、冒険心に富み茶目っ気あふれる少年。ネバーランドで暮らす子どもたちの中心人物で、フック船長率いる海賊たちとは何かにつけて衝突する。気まぐれで飽きっぽいところもあるが、子どもたちにとっては頼りになるリーダー。



デリケートな妖精の女の子

ティンカー・ベル Tinker Bell

テラ編 ヴェントゥス編 アクア編

おもな登場作品 『ピーター・パン』(1953年)

「ティンク」の愛称で呼ばれるチャーミングな妖精。大好きなピーター・パンに寄り添っており、彼に女の子が近づくのを嫌う。彼女が身にまとう妖精の粉があれば、誰でも空を飛べるようになる。



⬅感情的で、ささいなことでヘソを曲げがち。アクアにヤキモチを焼き、彼女を宝探しの仲間に入れることに反対する。

ピーター・パンの冒険仲間

迷子たち Lost Boys

テラ編 ヴェントゥス編 アクア編

おもな登場作品 『ピーター・パン』(1953年)

現実の世で迷子になり、ネバーランドにやってきた少年たち。ピーター・パンと一緒に、木の根を利用した隠れ家に住み、フックたち海賊とやり合っている。



フォクシー

ピーター・パンを慕う、やせ型の男の子。キツネの着ぐるみが特徴。



カビー

クマの着ぐるみを着た太っちょの男の子。ピーター・パンのあとについていく。



ピーター・パンを憎む欲深な海賊

フック船長 Captain Hook

テラ編 ヴェントゥス編 アクア編

おもな登場作品 『ピーター・パン』(1953年)

金貨や宝石に目がない、海賊たちのリーダー。ことあるごとにピーター・パンに邪魔され、彼のせいで義手をつけるハメになったため、いつかひと泡吹かせてやろうと思っている。



少々間が抜けた手下の海賊

ミスター・スミー Mr. Smee

テラ編 ヴェントゥス編 アクア編

おもな登場作品 『ピーター・パン』(1953年)

フック船長の片腕として働く、ずんぐりとした体型の老海賊。海賊のわりには人が良くてうっかり者だが、フックのムチャな要求にもがんばって応えるため、深く信頼されている。

フック船長の最大の敵

クロコダイル Crocodile

テラ編 ヴェントゥス編 アクア編

おもな登場作品 『ピーター・パン』(1953年)

フックをつけ狙う凶暴なワニ。昔、フックを食べようとして、彼の左腕と時計を飲みこんだ。以来、腹のなかの時計からチクタクという秒針の音がするので、近づいてくるとすぐにわかる。



100エーカーの森



マーリンが持つことになった絵本で描かれる、ぬいぐるみの動物たちが暮らす森。映画『くまのプーさん』シリーズの世界で、今作ではミニゲーム『コマンドボード』でのみ登場。

●登場キャラクター



のんびり屋の食いしん坊

プー

Winnie the Pooh

テラ編 ヴェントゥス編 アクア編

おもな登場作品 『プーさんとはちみつ』(1966年)

とてものん気でマイペースな、ぷっくり太ったぬいぐるみのクマ。食べることが何よりも好きで、なかでも大好物のハチミツは、一度食べはじめると誰にも止められない。



ジャンプが大好きなトラ

ティガー

Tigger

テラ編 ヴェントゥス編 アクア編

おもな登場作品 『プーさんとはちみつ』(1966年)

こまかいことを気にしない、ぬいぐるみのトラ。バネ製のシッポを使って高くジャンプできるのが自慢で、ご機嫌なときは「ウフフフフー！」と笑いながらあたりを跳ねまわっている。



森で一番常識ある住人

ラビット

Rabbit

テラ編 ヴェントゥス編 アクア編

おもな登場作品 『プーさんとはちみつ』(1966年)

ちょっと神経質で、いつもせかせか働いているウサギ。集めたハチミツをプーにたいらげられたり、精魂こめて手入れした畑をティガーに荒らされたりと苦労が絶えない。

そのほかのワールド

旅立ちの地



光と闇の狭間に位置し、エラクゥスたち歴代のキーブレードマスターに守られてきた土地。テラ、ヴェントゥス、アクアの3人はここで修行を積み、旅立ちの時を迎える。



デスティニーアイランド



ソラとリクが暮らす、明るい陽光が降りそそぐ島。人々が暮らす本島と無数の小島とで構成される。物語に登場するのは、子どもたちが遊び場にしている離島のひとつで、本島からは小舟で渡ることが可能。浜辺には、星形の実を結ぶ珍しい植物、パオプの木が茂る。

ミラージュアリーナ



機械が生み出す疑似空間でさまざまな敵との連続バトルやミニゲームが楽しめる競技場。単独でのプレイはもとより、ほかのプレイヤーと通信して遊ぶこともできる。



キーブレード墓場



ゴツゴツした岩場と砂地がつづく、殺風景な荒野。キーブレード戦争の跡地であり、持ち主を失った数え切れないほどのキーブレードが、墓標のように並んでいる。



プログラム・リーダー 【所属：大阪開発チーム】

後藤　保

Tamotsu Goto



代表作 KH Re:COM、ブレイブフェンサー 武蔵伝、武蔵伝Ⅱ ブレイドマスター

Q PSPでのプログラムで大変だった部分は？

A ロード時間の調整です。「ロードが遅い」という感想を多くいただきます。たしかに遅いです。申しわけありません。ちょっとだけ言い訳させていただくと、仕様自体がもともとオーバースペックだったというのもありますが、インストール用データというのがクセ者でして、これをインストールしなかった場合は、UMDからのロードが通常よりもかなり遅くなってしまうんです。そのあたりのジレンマを抱えていたので、調整は結構大変でした。

Q もっとも苦労した点は？

A やはり、全体的なボリュームが大きいことですね。あとは、一度にメモリに読みこませるデータ量の調整にも苦労しました。操作キャラクターの技の数が膨大なため、どのデータをどのタイミングで読みこむか、担当者は最後まで調整を重ねていましたね。

Q 開発中の忘れられない思い出があれば教えてください。

A デバッグ期間中がすごくハードだったので、以前の記憶が薄れてしまいました。

Q 今回の作品で見てほしいところは？

A 本作には操作キャラクターが3人いるうえ、ディメンションリンクもあったりして、膨大な数のアクションが用意されています。おそらく、すべて見ることなくクリアするかたがほとんどではないでしょうか。そのひとつひとつのアクションをていねいに作ってますので、ぜひすべて見ていただければと思います。

自分だけが知っている本作の秘密

本作の開発チームの平均年齢はわりと高めでして、そのなかでもとくにプログラマーの平均年齢が高く、かなり年季の入ったスタッフたちで作っております。

プログラム・サブリーダー 【所属：大阪開発チーム】

中道雅史

Masashi Nakamichi



代表作 KH Re:COM、武蔵伝Ⅱ ブレイドマスター

Q 技術的に工夫した点は？

A マジックミラー戦の床にある鏡の映りこみは、ちょっとした工夫で実現しています。カメラの操作タイプがBタイプでないと見えにくいですが、上から見下ろすとすべて映っていますので、一度じっくり見てください。

Q 色数をとるか処理速度をとるかで試行錯誤したのでは？

A PSPの色数は、代表的なところで32ビット(1677万色フルカラー)と16ビット(32768色)があり、32ビットはとてもきれいなのですが、処理落ちしやすくなります。デザイナーやイベント担当者は見た目を重視して32ビットを希望しましたが、バトル担当者は16ビットにして処理速度を優先したいと言い、意見がわかれました。その結果、いつでもコンフィグで色数を切りかえられるシステムを作って、プレイヤーのかたに選んでいただくことになったんです。

Q 開発中の忘れられない思い出があれば教えてください。

A 多人数プレイに関するデバッグは、検証や修正確認の作業に人数が必要でしたが、手が空いた別セクションのメンバーが協力してくれて、本当に助かりました。「ああ、みんなで作っているんだなぁ」と、しみじみ感じましたね。

Q 今回の作品で見てほしいところは？

A ラストエピソードやシークレットイベントは出現条件を満たすのが大変ですが、そこまでやって本当のエンディングだと思いますので、ぜひ見ていただきたいです。

自分だけが知っている本作の秘密

『コマンドボード』の対戦相手は、「ダイスの出目を操作しているんじゃないか」などとよく言われますが、誓って、インチキはいっさいしていません。

CHAPTER 2



バトルキャラクター

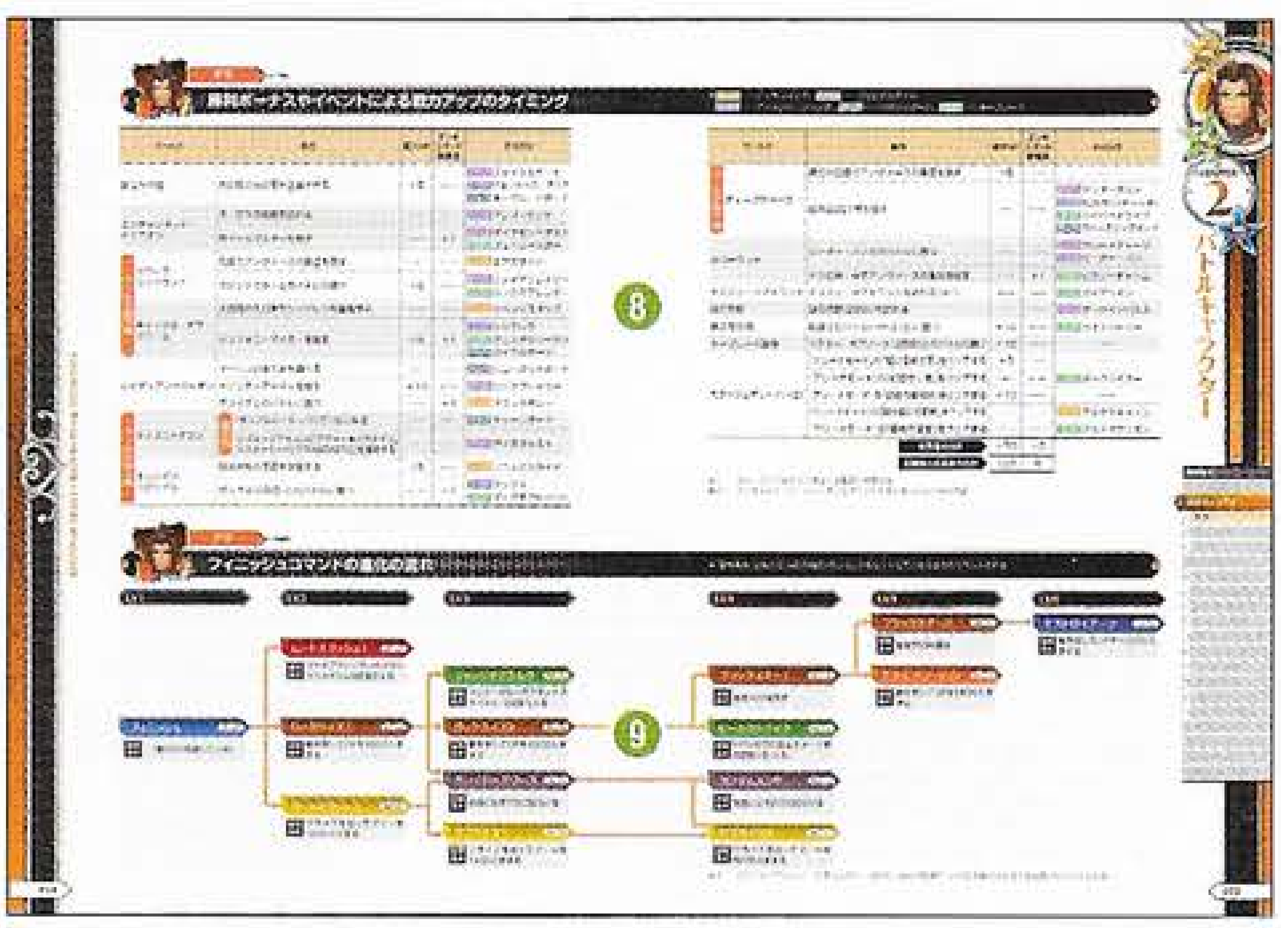
BATTLE CHARACTER

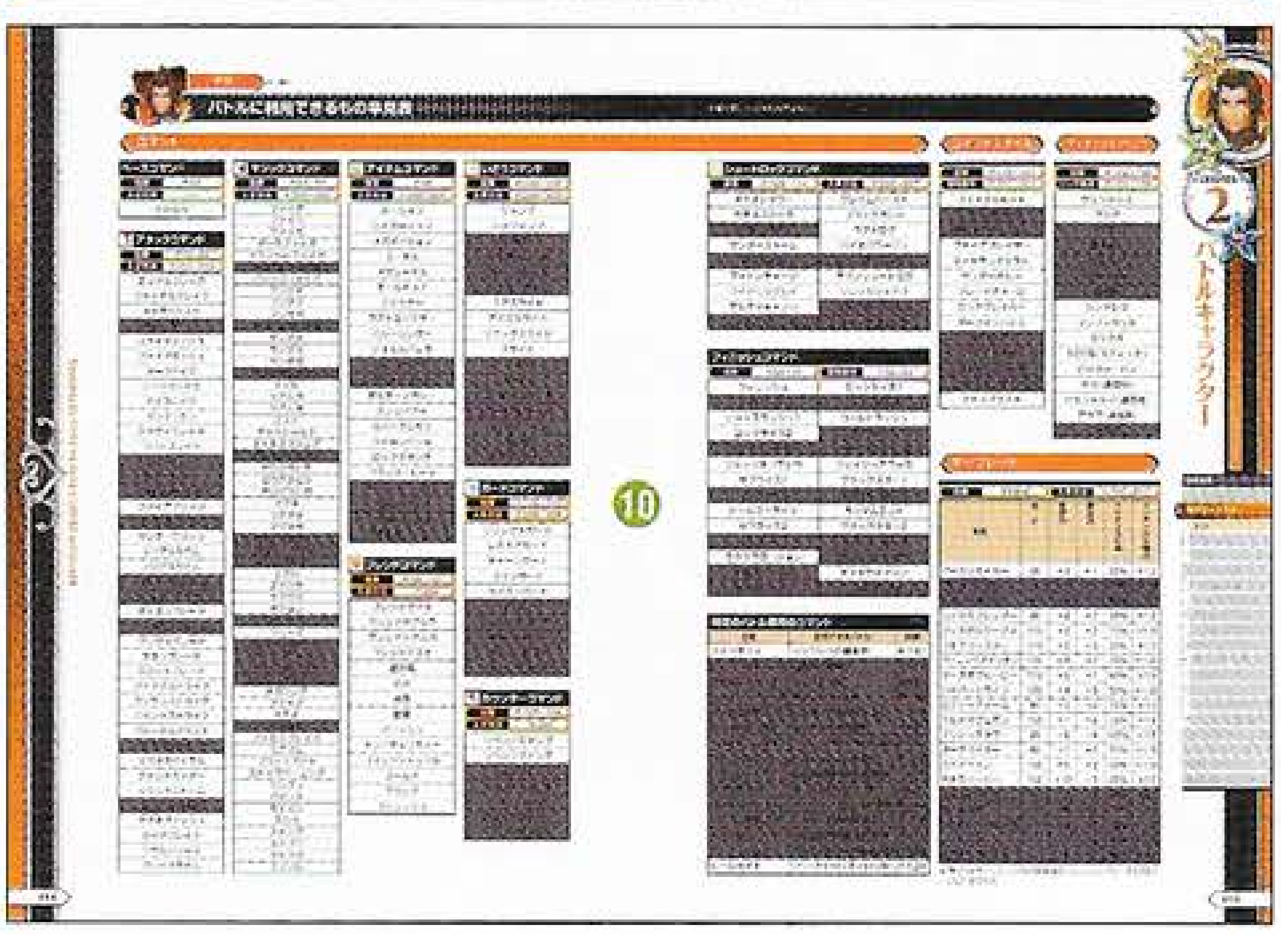
バトルキャラクターページの見かた

テラ、ヴェントゥス、アクアの戦闘能力に関するデータのほか、デッキコマンド、コマンドスタイル、ディメンションリンクによる多彩なアクションを残らず解説していく。共闘する仲間などの情報も載せているので、バトルに役立ててほしい。

1 操作キャラクターリスト







❶**名前**……キャラクターの名前。

❷**キャラクター選択画面での説明**……操作キャラクターを選ぶときに表示される説明。

❸**解説**……バトルに関する特徴。

❹**初期ステータス**……初期状態でのステータス。

❺**初期装備**……最初に装備しているキーブレード。

❻**レベルアップによる成長**……そのレベルになるのに必要な経験値の累計と、レベルごとのステータス。LV1以外での赤色の数字は、そのレベルになると成長することを意味する。

❼**戦いかた**……戦うときのアドバイスと、フィニッシュコマンドやコマンドスタイルのなかでオススメのもの。

❽**勝利ボーナスやイベントによる戦力アップのタイミング**……バトルに勝ったり物語を進めたりするなかで、ステータスの成長やコマンドの入手などが起きるタイミング。

❾**フィニッシュコマンドの進化の流れ**……フィニッシュコマンドの進化および習得の流れ図。各フィニッシュコマンドは、進化元(矢印の根元側)にあるコマンドをセットしているあいだに習得条件を満たすと習得できる。

❿**バトルに利用できるもの早見表**……コマンド、コマンドスタイル、ディメンションリンク、キーブレードのなかで、そのキャラクターが利用できる種類の早見表。明るいものは利用でき、暗いものは利用できない。



2 バトルアクションリスト

【キャンプメニューの「レポート」などに表示される順で掲載】

ベースコマンド



フィニッシュコマンド



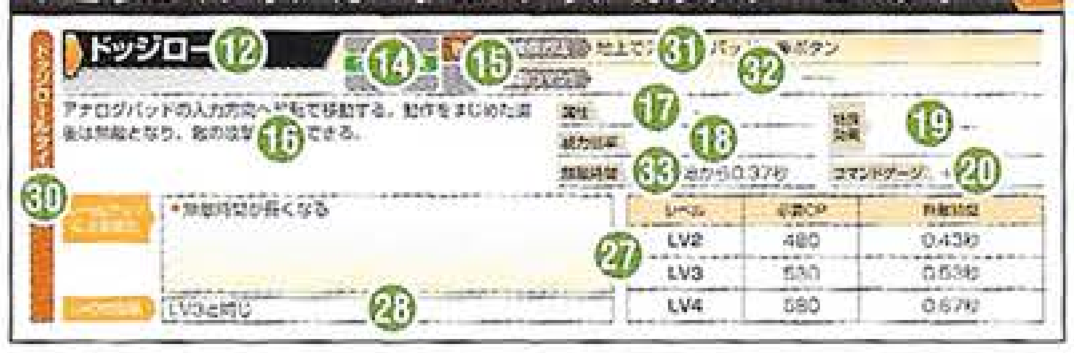
アタックコマンド／マジックコマンド／フレンドコマンド



アイテムコマンド



いどうコマンド／ガードコマンド／カウンターコマンド



シュートロックコマンド



⑪**分類**……コマンドの分類。
⑫**名前**……技およびコマンドの名前。
⑬**基本コンボ数**……そのベースコマンドのコンボで技を出せる回数。アビリティ『コンボプラス』や『エアコンボプラス』をセットしていると回数が増える(→P.170)。
⑭**使用できるキャラクター**……その技を使えるキャラクター。マークが明るいキャラクターのみ使用可能。
⑮**使用できる位置**……その技を地上と空中のどちらで使えるか。マークが明るい位置でのみ使用可能。フィニッシュコマンドやバトルコマンドは、地上でしか使えないものを空中で使おうとすると、急降下で着地してから実行する。
⑯**効果**……技の効果および動作の説明。
⑰**属性**……技の属性。
⑱**攻撃回数／威力倍率**……攻撃が当たる回数と相手に与えるダメージ量に影響する倍率(→P.166)。基本的にLV1での値を掲載。相手の位置や体格によっては、当たる回数が増減することがある。データのちがう攻撃を順にくり出す場合は、攻撃を区別する名前を左側に記している。HP回復用のコマンドは、威力倍率のかわりにHPの回復量を記載。
⑲**特殊効果**……ステータス異常のほか、マグネ効果やデジョン効果などの相手に発生させる特殊な効果。[ ]内は発生確率と持続時間で、耐性を持つ相手には発生しない。
⑳**コマンドゲージ**……攻撃が当たったときにコマンドゲージがたまる量。コマンドスタイルの変化中やディメンションリンク中はたまる量が減ることもある(→P.178、184)。
㉑**リロード時間**……技を使ってからリロードが終わるまでの時間。アビリティなどの効果で短くなる(→P.171)。
㉒**追加入力**……追加入力の有無とその内容。各項目の意味は以下のとおり。

- **方式**…操作方法(→P.49)。
- **回数**…入力できる回数。
- **空振り時**…攻撃が空振りしたとき(またはその攻撃で敵を倒したとき)に追加入力が可能かどうか。
- **入力ミス**…表示されていない操作をしたときに、そこで技が終了するかどうか。
- **時間切れ**…入力が間に合わなかったときに、そこで技が終了するかどうか。
- **入力成功**…入力に成功したときの結果。

フィニッシュコマンド専用項目

㉓**レベル**……フィニッシュコマンドのレベル。

アタックコマンド／マジックコマンド／フレンドコマンド専用項目

㉔**ランク**……コマンドのランク。コマンドチャージで完成するコマンドの名前が事前にわかるかどうか(→P.186)と、通信相手のキャラクターとのディメンションリンクでシンボルマークの入手数が0～1個のときにそのコマンドを使えるかどうか(→P.185)に影響する。
㉕**系統**……コマンドスタイルが変化する条件(→P.177)やアビリティ『ケアルアップ』『リーフベール』の効果に関する分類。
㉖**使用スロット数**……コマンドをセットするときに使用するスロット数。2～3スロットの場合のみ記載。

アタックコマンド～シュートロックコマンド専用項目

㉗**レベルアップによる変化**……その技のコマンドがLV2以上になったときのおもな変化。シュートロックコマンドのみLV1のデータも掲載している。

アタックコマンド～カウンターコマンド専用項目

㉘**LV0の効果**……コマンドがLV0のときの効果。LV0になるのは、ディメンションリンクでシンボルマークを入手していないときと(→P.184)、ミラージュアリーナの『VSアリーナモード』で「専用デッキ」を選択しているとき(→P.444)。

アイテムコマンド専用項目

㉙**最大セット数**……1スロットにセットできる最大数。バトル中でなければ、この数まで自動的に補充される。

いどうコマンド／ガードコマンド／カウンターコマンド専用項目

㉚**タイプ**……動作のタイプ。同じタイプのコマンドは、いずれか1種類しかセットできない。
㉛**操作方法**……実行するための操作方法。
㉜**連動コマンド**……連動するコマンドの種類(→P.157)。元は連動元(その欄に記されているコマンドの下階層にセット可能)、先は連動先(その欄に記されているコマンドを下階層にセット可能)を意味する。
㉝**無敵時間**……無敵(→P.165)になっている時間。

シュートロックコマンド専用項目

㉞**最大ロック数**……多重ロックオンができる最大数。
㉟**ロック数による攻撃回数の変化**……敵を多重ロックオンした回数と、最初にくり出す技の攻撃回数の対応。相手の位置や体格によっては、当たる回数が増減することがある。
㊱**追加入力の評価による変化**……タイミング方式(→P.49)の追加入力をしたときの評価による効果の変化。

3 コマンドスタイルリスト

【キャンプメニューの「ステータス」などに表示される順で掲載】



㊲**クラス**……コマンドスタイルのクラスを表すマーク。各マークの意味は以下のとおり。

- ★…下位のコマンドスタイル。通常の状態で条件を満たすと変化する。
- ★…上位のコマンドスタイル。下位のコマンドスタイルで条件を満たすと変化する。
- ◆…アイスブラスト専用のマーク(→P.121)。

㊳**名前**……コマンドスタイルの名前。

㊴**習得できるキャラクター**……そのコマンドスタイルを覚えられるキャラクター。マークが明るいキャラクターのみ習得可能。

㊵**コマンドゲージの外見**……そのコマンドスタイルに変化したときに表示されるコマンドゲージの外見。

㊶**特徴**……そのコマンドスタイルのおおまかな説明。

㊷**条件コマンド**……そのコマンドスタイルに変化する条件となるコマンド(→P.177)。各記号の意味は以下のとおりで、影響力が2倍のコマンドには ×2 をつけている。

- カテゴリー …そのカテゴリーのあらゆるコマンドが該当する。
- 属性 …攻撃がその属性のコマンドが該当する。
- 系統 …動作がその系統のコマンドが該当する。コマンドごとの系統は、2「バトルアクションリスト」の㉕「系統」に記載。
- 個別 …その名前のコマンドが該当する。

㊸**習得条件**……そのコマンドスタイルを覚える条件を操作キャラクターごとにまとめたもの。

㊹**専用のバトルアクション**……そのコマンドスタイルで使えるベースコマンドとフィニッシュコマンド。各項目の意味は、2「バトルアクションリスト」を参照。

4 ディメンションリンクリスト

【キャンプメニューの「ディメンションリンク」などに表示される順で掲載】



㊺**名前**……リンクする相手の名前。

㊻**リンク可能なキャラクター**……その相手とリンクできるキャラクター。マークが明るいキャラクターのみリンク可能。

㊼**コマンドゲージの外見**……その相手とリンクしているときに表示されるコマンドゲージの外見。

㊽**解説**……リンク中に使えるコマンドや戦いかたの説明。

㊾**リンク可能にする条件**……その相手とリンクできるようにする条件を操作キャラクターごとにまとめたもの。

㊿**シンボルマークの出現確率**……リンク中に敵を倒したときにシンボルマークが出現する確率。

(51)**攻撃でコマンドゲージがたまる量の変化**……リンク中に当てた攻撃でコマンドゲージがたまる量の変化。

(52)**コマンドゲージボーナス**……攻撃を当てる以外でコマンドゲージがたまる条件とたまる量。

(53)**使用できるコマンドや得られる効果**……リンク中に利用できるコマンドの種類とD-LINKの効果を、シンボルマークの入手数ごとにまとめたもの。

(54)**リンク中専用のバトルアクション**……リンク中のみ使用できるコマンドの解説。(55)「モード」と(56)「シンボルマークの入手による変化」をのぞいた各項目の意味は、2「バトルアクションリスト」を参照。

(55)**モード**……そのコマンドが通常モードと強化モードのどちらで使えるか。それぞれのモードは、シンボルマークの入手数やキャンプメニューでの設定によって切りかわる(→P.185)。

(56)**シンボルマークの入手による変化**……シンボルマークを入手したときのおもな変化。

5 共闘キャラクターリスト



(57)**名前**……共闘キャラクターの名前。

(58)**解説**……そのキャラクターの能力や行動の説明。

(59)**共闘時期**……そのキャラクターと共闘する場面。A～の記号は(60)「ステータス」などと対応。

(60)**ステータス**……そのキャラクターのステータス。A～の記号は(59)「共闘時期」と対応。

(61)**助けを求める確率**……そのキャラクターが敵に攻撃されそうな状況で操作キャラクターに助けを求めてくる確率。このときは◉ボタンで『かばう』が使用可能(→P.137)。A～の記号は(59)「共闘時期」と対応。

(62)**使うことがある技**……そのキャラクターが使うことがある技のデータ。各項目の意味は以下のとおり。

- **使う時期**…その技を使うことがある時期。A～の記号は(59)「共闘時期」と対応。
- **名前**…技の名前。
- **属性**……技の属性。
- **威力倍率**……相手に与えるダメージ量に影響する倍率(→P.166)。数回の攻撃を連続でくり出すときは、その回数ぶんの倍率を順に記している。

(63)**共闘中に操作キャラクターが使える技**……共闘しているときに操作キャラクターが使える技。(64)「時期」と(65)「使用条件」をのぞいた各項目の意味は、2「バトルアクションリスト」を参照。

(64)**時期**……その技を使えるバトル。A～の記号は(59)「共闘時期」と対応。

(65)**使用条件**……その技を使える状況や操作方法。

6 護衛対象キャラクターリスト



⑯**名前**……護衛の対象となるキャラクターの名前。
⑰**助けを求める確率**……そのキャラクターが敵に攻撃されそうな状況で操作キャラクターに助けを求めてくる確率。このときは◉ボタンで「かばう」が使用可能(→P.137)。
⑱**護衛時期**……そのキャラクターを護衛する場面。
⑲**護衛中に操作キャラクターが使える技**……護衛しているときに操作キャラクターが使える技。⑳「使用条件」をのぞいた各項目の意味は、❷「バトルアクションリスト」を参照。
⑳**使用条件**……その技を使える状況や操作方法。

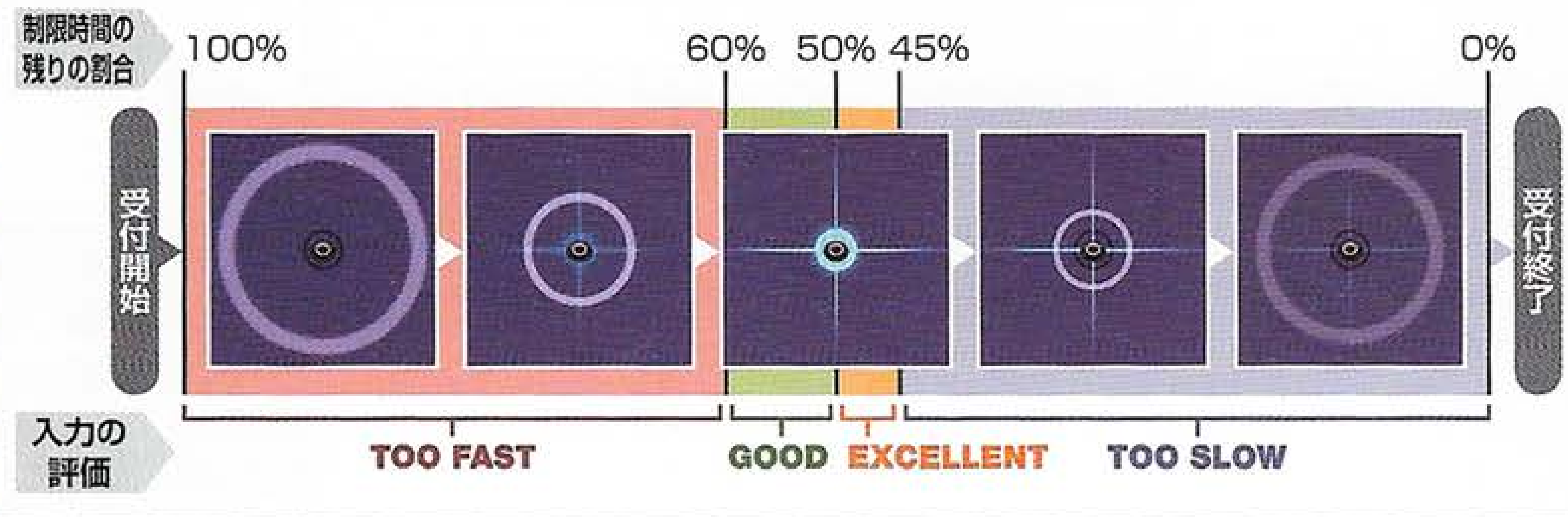
知識のカケラ 追加入力の方式にはさまざまな種類がある

いくつかのコマンドは、動作中に別の操作をする「追加入力」が可能で、追加入力に成功すれば攻撃回数や威力などがアップする。追加入力には以下の方式があり、コマンドごとにどの方式かが決まっているのだ。それぞれの性質を覚えて、すべての追加入力を成功させよう。

追加入力の方式の種類

方式	操作方法	補足
◉ボタン	◉ボタンを受付時間内に押す	ボタンはあらかじめ連打していてもいい。入力を少し待てば、攻撃のタイミングを遅らせることも可能
◬ボタン	◬ボタンを受付時間内に押す	押すボタンがちがう以外は◉ボタン方式と同じ
◉ボタン連打	◉ボタンを連打する	コマンドによって「入力のたびに攻撃をくり出す」と「入力回数が一定数以上だと攻撃する時間が長くなる」という差はあるが、連打が速いほど結果が良くなる点は変わらない
ランダム	画面に表示されたボタン(◉、⊗、◬、◙のいずれか)を受付時間内に押す	まちがったボタンを押すと失敗で、そのまま動作が終了してしまうことが多い。ポーズが可能な場面では、ポーズをしているあいだに押すべきボタンを確認すると成功しやすくなる
パッド回転	アナログパッドを何度もまわすように操作する	入力回数が多いほど結果が良くなる。入力回数は、直前の入力方向から90度以上ちがう方向に入力するとカウントされるので、上下または左右を交互に入力する方法も有効。画面に表示されたアナログパッドは左か右に回転しているが、その逆方向にまわしてもかまわない
タイミング	◉ボタンを規定のタイミングで押す	◉ボタンが表示され、大きな光の輪が◉ボタンに向かって収束したあとふたたび広がってから消える。光の輪が消える前に◉ボタンを押せば入力成功で、画面の左上には◉ボタンを押したタイミングによる評価が表示(下図参照)。この評価によって、効果の大きさや動作がそこで終わるかどうかが決まる
ボタン順番押し	まわるマーカーが重なったボタンを順に押していく	◉、⊗、◬、◙の各ボタンがPSP本体と同じ配置で表示され、いずれかのボタンが光る。光っているボタンを押すと、ボタンの位置から丸いマーカーが左または右へまわりはじめ、マーカーが重なったボタンを押せば入力成功。最初に光るボタンの種類とマーカーがまわりはじめる方向はランダムで決まる

タイミング方式の追加入力における評価の決まりかた



TERRA テラ

キャラクター選択画面での説明

己に厳しく強さを追い求める
真面目で実直な青年
圧倒的な力で敵をなぎ払う

あつかう武器は攻撃力や長さの面ですぐれたものが多く、パワー重視の戦いを得意とする。最大HPが高めで、敵に倒されにくいのも大きな長所。歩いたり走ったりする速度は、ヴェントゥスやアクアよりも少しだけ速い。



初期ステータス

レベル		LV1
経験値		0
最大HP		50
攻撃力		4[7]
魔法力		4[5]
防御力		2
デッキコマンド装備数		3スロット
移動速度	歩き	0.24
	走り	1.05

※[ ]内は初期装備を含めた値
※「移動速度」はヴェントゥスの走る速度を1.0としたときのもの

デッキコマンド	バトルコマンド	スライドダッシュLV1
		エリアルブレイクLV3(※1)
		スタンブレードLV1
	アクションコマンド	ジャンプ
		リフレクトガードLV1
		スライドLV1
	シュートロックコマンド	ソニックシャドウLV1
フィニッシュコマンド		フィニッシュ
アビリティ		ライブラ(マスターずみ)

※1……アビリティ『ライブラ』がついている

初期装備

アースシェイカー

長さ	98
攻撃力	+3
魔法力	+1
クリティカル率	25%
クリティカル補正	×1.2

※「長さ」はヴェントゥスの初期装備のフレッシュブリーズを65としたときのもの

レベルアップによる成長

レベル	必要な経験値	攻撃力	魔法力	防御力	レベル	必要な経験値	攻撃力	魔法力	防御力	レベル	必要な経験値	攻撃力	魔法力	防御力	レベル	必要な経験値	攻撃力	魔法力	防御力
1	0	4	4	2	26	11375	16	13	17	51	196650	29	24	28	76	1007075	41	37	38
2	90	5	5	2	27	12642	17	13	17	52	217067	29	25	28	77	1052492	42	37	38
3	190	5	5	3	28	14019	17	14	17	53	238484	30	25	28	78	1098909	42	38	40
4	302	6	5	5	29	15516	18	14	17	54	260901	30	26	29	79	1146326	43	38	40
5	428	6	6	5	30	17153	18	15	19	55	284318	31	26	29	80	1194743	43	39	40
6	570	7	6	5	31	18950	19	15	19	56	308735	31	27	29	81	1244160	44	39	40
7	730	7	6	7	32	20937	19	16	19	57	334152	32	27	29	82	1294577	44	40	42
8	910	8	6	7	33	23144	20	16	19	58	360569	32	28	31	83	1345994	45	40	42
9	1112	8	7	7	34	25611	20	17	21	59	387986	33	28	31	84	1398411	45	41	42
10	1338	9	7	7	35	28378	21	17	21	60	416403	33	29	31	85	1451828	46	41	42
11	1590	9	7	9	36	31495	21	18	21	61	445820	34	29	31	86	1506245	46	42	43
12	1872	10	7	9	37	35012	22	18	21	62	476237	34	30	33	87	1561662	47	42	43
13	2188	10	8	9	38	39029	22	19	22	63	507654	35	30	33	88	1618079	47	43	43
14	2542	11	8	11	39	43646	23	19	22	64	540071	35	31	33	89	1675496	48	43	43
15	2938	11	9	11	40	49063	23	20	22	65	573488	36	31	33	90	1733913	48	44	45
16	3380	12	9	11	41	55480	24	20	22	66	607905	36	32	35	91	1793330	49	44	45
17	3872	12	10	11	42	63097	24	21	24	67	643322	37	32	35	92	1853747	49	45	45
18	4419	13	10	13	43	72114	25	21	24	68	679739	37	33	35	93	1915164	50	45	45
19	5026	13	11	13	44	82731	25	22	24	69	717156	38	33	35	94	1977581	50	46	47
20	5698	14	11	13	45	95148	26	22	24	70	755573	38	34	37	95	2040998	51	46	47
21	6440	14	12	13	46	109565	26	23	26	71	794990	39	34	37	96	2105415	51	47	47
22	7257	14	12	15	47	124982	27	23	26	72	835407	39	35	37	97	2170832	52	47	47
23	8154	15	12	15	48	141399	27	24	26	73	876824	40	35	37	98	2237249	52	48	49
24	9136	15	13	15	49	158816	28	24	26	74	919241	40	36	38	99	2304666	53	48	49
25	10208	16	13	15	50	177233	28	24	28	75	962658	41	36	38					

テラ 戦いかた 周囲の地形や敵との距離に注意して攻撃を使いわけよう

ベースコマンドは、武器を横に振りまわす攻撃が多く、たくさんの敵を巻きこむことができる。反面、武器が壁に弾き返されて動作が中断されやすいので、せまい場所で戦うときに備えて、マジックコマンドなどの壁に弾き返されない攻撃手段を用意しておこう。また、通常時のベースコマンドには「敵に急接近する技」がないため、敵が遠くにいるときは、走って近づいてから攻撃するかデッキコマンドを活用したい。



⬆ベースコマンドは近距離戦向きなので、デッキには攻撃が遠くまで届くコマンドを多くセットするといい。

オススメのフィニッシュコマンド

名前	レベル	習得条件	特徴
ロックライズ2	LV3	P.52	すばやい攻撃を連続でくり出し、敵のHPを大量に奪うことが可能
ヒールストライク	LV4	P.53	追加入力に成功すれば、攻撃が当たらなくても自分のHPを回復できる
ブラックスター2	LV5	P.53	高い位置にいる敵には攻撃を当てにくいものの、威力は絶大

オススメのコマンドスタイル

名前	クラス	習得条件	特徴
フェイタルモード	下位	P.115	コマンドゲージの上昇量が多く、フィニッシュコマンドをすぐに出せる
ブレードチャージ	上位	P.118	武器が長くなるため、ベースコマンドだけでも十分に戦える
ロックブレイカー	上位	P.118	ベースコマンドもフィニッシュコマンドも、威力が大きいうえに当てやすい

テラ
勝利ボーナスやイベントによる戦力アップのタイミング

ワールド	条件	最大HP	デッキコマンド装備数	そのほか
旅立ちの地	大広間で光の玉を全滅させる	+5	—	スタイル フェイタルモード D-LINK ヴェントゥス、アクア ボード キーブレードボード
エンチャンテッド・ドミニオン	オーロラの部屋を訪れる	—	—	D-LINK マレフィセント
	ホイールマスターを倒す	—	+1	スタイル ダイヤモンドダスト 入手 フェアリースター
(ワールド順不同) ドワーフ・ウッドランド	花畑でアンヴァースの集団を倒す	—	—	デッキ エアスライド
	マジックミラーとのバトルに勝つ	+5	—	スタイル ファイアブレイザー 入手 ロックスプレンダー
(ワールド順不同) キャッスル・オブ・ドリーム	大広間の入口までシンデレラを護衛する	—	—	デッキ リベンジスタンプ
	シンフォニーマスターを倒す	+5	+1	D-LINK シンデレラ 入手 クリスタルワークス ボード ロイヤルボード
レイディアントガーデン	マーリンの家で本を調べる	—	—	ボード ハニーポットボード
	トリニティアーマーを倒す	+10	—	スタイル ロックブレイカー
	ブライグとのバトルに勝つ	—	+1	デッキ ブラックボレー
(ワールド順不同) ディズニータウン	(順不同) 『ランブルレーシング』で1位になる	—	—	ボード トゥーンボード
	(順不同) 『リズミックアイス』の「デザート★パラダイス」(マスターモード)で「FANTASTIC」を獲得する	—	—	スタイル アイスブラスト
(ワールド順不同) オリンポスコロシアム	闘技大会の予選を突破する	+5	—	デッキ ソニックスライド
	ザックス(2回目)とのバトルに勝つ	—	+1	D-LINK ザックス 入手 マークオブヒーロー

テラ
フィニッシュコマンドの進化の流れ

LV1 → **LV2** → **LV3**

LV1

- **フィニッシュ** ➡P.68
  - 習得条件：(最初から習得している)

LV2 (フィニッシュから)

- **ヒートスラッシュ1** ➡P.69
  - 習得条件：ファイアブレイザーのコマンドスタイルに8回変化する
- **ロックライズ1** ➡P.68
  - 習得条件：敵を倒してCPを2000入手する
- **ゴールドラッシュ** ➡P.69
  - 習得条件：プライズを拾ってマニーを1000入手する

LV3

- **ジャッジオブラムウ** ➡P.70 (ロックライズ1から)
  - 習得条件：サンダーボルトのコマンドスタイルに12回変化する
- **ロックライズ2** ➡P.69 (ロックライズ1から)
  - 習得条件：敵を倒してCPを4200入手する
- **クレイジーアワーズ** ➡P.70 (ロックライズ1・ゴールドラッシュから)
  - 習得条件：地面に足を7000回つける
- **サプライズ1** ➡P.70 (ゴールドラッシュから)
  - 習得条件：プライズを拾ってマニーを1400入手する

※デッキ……デッキコマンド、スタイル……コマンドスタイル、
D-LINK……ディメンションリンク、ボード……コマンドボード、入手……キーブレード

ワールド	条件	最大HP	デッキコマンド装備数	そのほか
ワールド順不同 ディープスペース	異空の回廊でアンヴァースの集団を倒す	+5	──	──
	試作品221号を倒す	──	──	スタイル サンダーボルト D-LINK 626号(スティッチ) 入手 ハイパードライブ ボード スペースシップボード
ネバーランド	ピーター・パンとのバトルに勝つ	──	──	スタイル ブレードチャージ D-LINK ピーター・パン
	ドクロ岩：中でアンヴァースの集団を倒す	──	+1	入手 ピクシーチャーム
デスティニーアイランド	デスティニーアイランドを訪れる(※1)	──	──	入手 ガイアベイン
謎の荒野	謎の荒野(2回目)を訪れる	──	──	スタイル ダークインパルス
旅立ちの地	前庭でのバトル(→P.315)に勝つ	+10	──	入手 カオスリーパー
キーブレード墓場	マスター・ゼアノート(2回目)とのバトルに勝つ	+10	──	──
ミラージュアリーナ(※2)	『アリーナモード』の「駆ける紡ぎ手」をクリアする	+5	──	──
	『アリーナモード』の「幻惑せし者」をクリアする	──	──	入手 ダークバイター
	『アリーナモード』の「幻影の魔術師」をクリアする	+10	──	──
	『アリーナモード』の「闘技場の支配者」をクリアする	──	──	デッキ アルテマキャノン
	『アリーナモード』の「覇者の復讐」をクリアする	──	──	入手 アルテマウェポン
	成長量の合計	+70	+5	
	初期値と成長量の合計	120	8	

※1……ネバーランドをクリアすると自動的に移動する
※2……エンチャンテッド・ドミニオンをクリアしたあとならいつでも行ける

※「習得条件」は進化元(矢印の根元)のコマンドをセットしているときのみカウントされる

LV4

- ブラックスター1 ⇒P.70
  習得条件 敵を420体倒す
- ヒールストライク ⇒P.71
  習得条件 HPがゼロになるダメージを5回受ける(※3)
- ランダムエンド ⇒P.71
  習得条件 地面に足を8000回つける
- サプライズ2 ⇒P.71
  習得条件 プライズを拾ってマニーを5200入手する

LV5

- ブラックスター2 ⇒P.71
  習得条件 敵を550体倒す
- エクスプロージョン ⇒P.72
  習得条件 敵を倒してCPを6400入手する

LV6

- デストロイアーツ ⇒P.72
  習得条件 敵を倒してCPを10000入手する

(ブラックスター1 → ブラックスター2 → デストロイアーツ、ブラックスター1 → エクスプロージョン)

※3……アビリティ『ラストリーヴ』『コンボリーヴ』やD-LINKの効果『リレイズ』で耐えたときにも回数がカウントされる



テラ

バトルに利用できるもの早見表

コマンド

ベースコマンド

効果	P.68
入手方法	—

- たたかう

アタックコマンド

効果	P.73~82
入手方法	P.257~259

- エリアルブレイク
- ファイナルブレイク
- メテオバースト
- マジックアワー
- スライドダッシュ
- ファイアダッシュ
- ダークヘイズ
- ソニックレイヴ
- カオスレイヴ
- ザンテツケン
- ストライクレイド
- フリーズレイド
- トレジャーレイド
- スパークレイド
- ウインドレイド
- ファイアブリッツ
- リフレクブリッツ
- サンダーブリッツ
- エリアルスラム
- ソロアルカナム
- ラストアルカナム
- タイムスプライサー
- ポイズンブレード
- ウィッシュブレード
- ブリザドブレード
- スタンブレード
- スロットブレード
- ファイアストライク
- コンフュストライク
- バインドストライク
- ブルータルブラスト
- トルネドストライク
- マグネスパイラル
- ウインドカッター
- リミットストーム
- ホーリーライズ
- マグネクラッシュ
- ガイアブレイク
- ソウルリリース
- ブレイクタイム

マジックコマンド

効果	P.83~97
入手方法	P.259~262

- ファイア
- ファイラ
- ファイガ
- ダークファイガ
- クラッカーファイガ
- トリプルファイガ
- バレッジファイア
- ブリザド
- ブリザラ
- ブリザガ
- トリプルブリザガ
- サンダー
- サンダラ
- サンダガ
- サンダガショット
- ケアル
- ケアルラ
- ケアルガ
- エスナ
- デトネシールド
- デトネスクウェア
- デトネチェイサー
- ゼログラビデ
- ゼログラビラ
- ゼログラビガ
- マグネ
- マグネラ
- マグネガ
- マニーマグネ
- エナジーマグネ
- Dリンクマグネ
- エアロ
- エアロラ
- エアロガ
- デジョン
- ホーリー
- フリーズ
- グレイシャルアーツ
- アイスバラージュ
- ファイガバースト
- レイジングストーム
- メガフレア
- クエイク
- メテオ
- トルネド
- アトモスブレイク
- ミニマム
- ブラックアウト
- スナイプバーニング
- コンフュ
- バインド
- ポイズン
- スロウ
- ストップ
- ストプラ
- ストプガ
- スリプル

アイテムコマンド

効果	P.98
入手方法	P.262~264

- ポーション
- ハイポーション
- メガポーション
- エーテル
- メガエーテル
- オールキュア
- エリクサー
- ラストエリクサー
- バルーンレター
- ジュエルバニラ
- ハニーバニー
- ハットトリック
- ボルケーノカレー
- スノウベアー
- スパークレモン
- クイーンベリー
- ロッククランチ
- ブラック・ピート
- グーフィー・パフェ
- ミルキーウェイ
- ダブルクランチ
- ドナルド・ソルト

フレンドコマンド

効果	P.99~101
入手方法	P.264

- フレンドケアル
- フレンドケアルラ
- フレンドケアルガ
- フレンドエスナ
- 紙吹雪
- 花火
- 挑発
- 歓喜
- バニッシュ
- トリニティリミット
- コマンドシャッフル
- ゴールド
- ブラック
- フィニッシュ

いどうコマンド

効果	P.102~105
入手方法	P.264~265

- ジャンプ
- ハイジャンプ
- ドッジロール
- サンダーロール
- ホイールロール
- ファイアロール
- エアスライド
- アイススライド
- ソニックスライド
- スライド
- スライドターン
- グライド
- スーパーグライド
- ファイアグライド
- コンボスライド
- テレポ
- ダブルフライト

ガードコマンド

効果	P.105~107
入手方法	P.265~266

- リフレクトガード
- レストアガード
- チャージガード
- スタンガード
- ポイズンガード
- リフレク
- レストアバリア
- チャージバリア
- コンフュバリア
- ストップバリア

カウンターコマンド

効果	P.107~108
入手方法	P.266

- リベンジスタンプ
- リベンジファング
- リベンジラッシュ
- ターンスラッシュ
- リベンジレイド
- バリアクラッカー
- リベンジブリッツ

※欄が暗いものは利用できない

シュートロックコマンド

効果	P.109～114	入手方法	P.266～267

メテオシャワー	フレイムバースト
カオススネーク	ブラックボレー
バブルブラスト	ラグナロク
サンダーストーム	バイオバラージュ
パルスボム	レインボーシャワー
フォトンチャージ	アブソリュートゼロ
ライトニングレイ	ソニックシャドウ
アルテマキャノン	マルチボーテックス
シャイニーブルーム	ダークオブリンク

フィニッシュコマンド

効果	P.68～72	習得条件	P.52～53

フィニッシュ	ロックライズ1
エアアーツ1	マジックパルス1
ヒートスラッシュ1	ゴールドラッシュ
ロックライズ2	エアアーツ2
マジックパルス2	ヒートスラッシュ2
ジャッジオブラムウ	クレイジーアワーズ
サプライズ1	ブラックスター1
エアアーツ3	マジックパルス3
ヒールストライク	ランダムエンド
サプライズ2	ブラックスター2
エアアーツ4	マジックパルス4
エクスプロージョン	セレブレイション
アイスバースト	デストロイアーツ
セレスティアル	テレポブラスト

特定のバトル専用のコマンド

名前	使用できるバトル	詳細
ラストダンス	シンデレラの護衛中	P.141
ホワイトサイレンス	白雪姫の護衛中	P.141
ロデオストライク	ルシファー戦	P.489
ジョイントフォース	マレフィセント戦	P.138
ラッシュカウンター	ミッキーとの共闘中など	P.138
ホーリーバースト	ミッキーとの共闘中	P.138
トルネドカウンター	ヘラクレスやザックスとの共闘中	P.139
スイングスラッシュ	ヘラクレスとの共闘中	P.139
アストロストライク	試作品626号との共闘中	P.140
ターンオーバー	カースドキャリッジ戦	P.490
プリンスセッション	フィリップ王子との共闘中	P.140
セイバーカウンター	ミッキーとの共闘中など	P.138
アストロシュート	試作品626号との共闘中	P.140
デュアルリミット	ラストエピソードのボス戦	P.138
ヒールライト	『アリーナモード』(オンライン時)	P.138

コマンドスタイル

効果	P.115～121
習得条件	P.115～121

フェイタルモード
スピードレイヴ
マジックウィッシュ
ファイアブレイザー
ダイヤモンドダスト
サンダーボルト
ブレードチャージ
ロックブレイカー
ダークインパルス
サイクロン
エアライダー
ウィングブレード
ゴーストドライヴ
アイスブラスト

ディメンションリンク

効果	P.122～136
リンク条件	P.122～136

ヴェントゥス
アクア
テラ
ミッキー
ドナルド
グーフィー
白雪姫
シンデレラ
マレフィセント
ザックス
626号(スティッチ)
ピーター・パン
テラ(通信時)
ヴェントゥス(通信時)
アクア(通信時)
ヴァニタス

キーブレード

効果	下記参照	入手方法	P.199～201

名前	長さ	攻撃力	魔法力	クリティカル率	クリティカル補正
アースシェイカー	98	+3	+1	25%	×1.2
フレッシュブリーズ	——	+3	+1	50%	×1.35
レインフォール	——	+2	+2	25%	×1.2
ロックスプレンダー	98	+3	+2	25%	×1.2
クリスタルワークス	113	+2	+2	75%	×1.35
フェアリースター	113	+2	+3	25%	×1.2
ウィニングメダリオン	130	+4	+2	75%	×1.35
マークオブヒーロー	113	+5	+1	50%	×1.5
ハイパードライブ	130	+4	+3	50%	×1.35
ピクシーチャーム	98	+3	+6	75%	×1.5
アルテマウェポン	150	+7	+6	75%	×1.5
デリシャスタワー	98	+6	+4	100%	×1.2
ダークバイター	98	+5	+2	25%	×1.35
ガイアベイン	130	+5	+3	50%	×1.35
カオスリーパー	150	+10	−2	25%	×1.5
ラスカルフレイム	——	+3	+3	50%	×1.5
ロストメモリー	——	+6	+5	75%	×1.5
デスティニープレイス	——	+3	+3	75%	×1.35
レインストーム	——	+5	+4	50%	×1.35
ブライトクレスト	——	+4	+7	75%	×1.5

※「長さ」はヴェントゥスの初期装備のフレッシュブリーズを65としたときのもの

INDEX



VENTUS ヴェントゥス



キャラクター選択画面での説明

好奇心旺盛な明るい少年
キーブレードを逆手に持ち
素早い攻撃を得意とする

キーブレードが短めであるかわりに、ベースコマンドの動作は全体的に速い。いどうコマンドが豊富で、フィールドを高速で動きまわれるのも特徴のひとつだ。テラやアクアにくらべると、最大HPが低いものの防御力は高め。

初期ステータス

レベル		LV1
経験値		0
最大HP		35
攻撃力		3[6]
魔法力		4[5]
防御力		3
デッキコマンド装備数		3スロット
移動速度	歩き	0.21
	走り	1.0

※[ ]内は初期装備を含めた値
※「移動速度」はヴェントゥスの走る速度を1.0としたときのもの

デッキコマンド	バトルコマンド	エリアルブレイクLV3(※1)
		エアロLV1
		ストライクレイドLV1
	アクションコマンド	ジャンプ
		リフレクトガードLV1
		ドッジロールLV1
	シュートロックコマンド	フレイムバーストLV1
フィニッシュコマンド		フィニッシュ
アビリティ		ライブラ(マスターずみ)

※ゲーム開始時のチュートリアルをスキップした場合(→P.283)、所持コマンドに『スライドダッシュLV1』が加わる
※1……アビリティ『ライブラ』がついている

初期装備

フレッシュブリーズ



長さ	65
攻撃力	+3
魔法力	+1
クリティカル率	50%
クリティカル補正	×1.35

※「長さ」はヴェントゥスの初期装備のフレッシュブリーズを65としたときのもの

レベルアップによる成長

レベル	必要な経験値	攻撃力	魔法力	防御力	レベル	必要な経験値	攻撃力	魔法力	防御力	レベル	必要な経験値	攻撃力	魔法力	防御力	レベル	必要な経験値	攻撃力	魔法力	防御力
1	0	3	4	3	26	11375	14	14	17	51	196650	26	27	28	76	1007075	39	39	40
2	90	3	4	5	27	12642	14	15	18	52	217067	27	27	28	77	1052492	39	40	40
3	190	4	4	5	28	14019	15	15	18	53	238484	27	28	28	78	1098909	40	40	40
4	302	4	5	7	29	15516	15	16	18	54	260901	28	28	30	79	1146326	40	41	42
5	428	5	5	7	30	17153	16	16	20	55	284318	28	29	30	80	1194743	41	41	42
6	570	5	6	7	31	18950	16	17	20	56	308735	29	29	30	81	1244160	41	42	42
7	730	6	6	7	32	20937	17	17	20	57	334152	29	30	31	82	1294577	42	42	43
8	910	6	6	9	33	23144	17	18	20	58	360569	30	30	31	83	1345994	42	43	43
9	1112	6	7	9	34	25611	18	18	21	59	387986	30	31	31	84	1398411	43	43	43
10	1338	7	7	9	35	28378	18	19	21	60	416403	31	31	33	85	1451828	43	44	45
11	1590	7	8	11	36	31495	19	19	21	61	445820	31	32	33	86	1506245	44	44	45
12	1872	8	8	11	37	35012	19	20	22	62	476237	32	32	33	87	1561662	44	45	45
13	2188	8	9	11	38	39029	20	20	22	63	507654	32	33	34	88	1618079	45	45	45
14	2542	9	9	12	39	43646	20	21	22	64	540071	33	33	34	89	1675496	45	46	46
15	2938	9	10	12	40	49063	21	21	22	65	573488	33	34	34	90	1733913	46	46	46
16	3380	10	10	12	41	55480	21	22	22	66	607905	34	34	36	91	1793330	46	47	46
17	3872	10	11	14	42	63097	22	22	22	67	643322	34	35	36	92	1853747	47	47	48
18	4419	11	11	14	43	72114	22	23	24	68	679739	35	35	36	93	1915164	47	48	48
19	5026	11	12	14	44	82731	23	23	24	69	717156	35	36	37	94	1977581	48	48	48
20	5698	12	12	14	45	95148	23	24	25	70	755573	36	36	37	95	2040998	48	48	49
21	6440	12	12	15	46	109565	24	24	25	71	794990	36	37	37	96	2105415	48	49	49
22	7257	12	13	15	47	124982	24	25	25	72	835407	37	37	39	97	2170832	49	49	49
23	8154	13	13	15	48	141399	25	25	27	73	876824	37	38	39	98	2237249	49	50	49
24	9136	13	13	17	49	158816	25	26	27	74	919241	38	38	39	99	2304666	49	50	51
25	10208	13	14	17	50	177233	26	26	27	75	962658	38	39	39					

ヴェントゥス 戦いかた 敵の強さに合わせて積極的に攻めるかどうかを決める

ベースコマンドの動作が速く、◎ボタンの連打で攻撃するだけでも十分に戦うことができる。しかし、ひるまない敵などには押し切れずに反撃を受けやすい。そのような敵には、『ファイア』や『ストライクレイド』などの遠くから攻撃できるコマンドで地道に戦おう。なお、ヴェントゥスが地上で使えるベースコマンドは上空に届きにくい。高い位置の敵を攻撃したいときは、あらかじめジャンプしておくのが確実だ。



⬆攻撃力と魔法力は、テラやアクアよりも低め。強力なコマンドを早めに入手して、弱点をカバーしよう。

オススメのフィニッシュコマンド

名前	レベル	習得条件	特徴
ヒートスラッシュ1	LV2	P.58	動作が速くて威力も十分。テラやアクアとちがって攻撃が2回当たる
ヒールストライク	LV4	P.59	追加入力に成功すれば、攻撃が当たらなくても自分のHPを回復できる
セレスティアル	LV6	P.59	高い威力を誇るうえ、4回の追加入力に成功すると広範囲を攻撃できる

オススメのコマンドスタイル

名前	クラス	習得条件	特徴
スピードレイヴ	下位	P.115	すばやい動作で攻撃できる。フィニッシュコマンドは空中でも使用可能
ファイアブレイザー	下位	P.116	フィニッシュコマンドは、当てるのが難しいかわりに威力絶大
サイクロン	上位	P.119	ベースコマンドは武器を投げる攻撃なので、遠くにいる敵とも戦いやすい
ウィングブレード	上位	P.120	動作の速いベースコマンドと威力の大きいフィニッシュコマンドを使える

ヴェントゥス

勝利ボーナスやイベントによる戦力アップのタイミング

ワールド	条件	最大HP	デッキコマンド装備数	そのほか
旅立ちの地	大広間で光の玉を全滅させる	+5	—	スタイル スピードレイヴ D-LINK アクア、テラ ボード キーブレードボード
ドワーフ・ウッドランド	暗い森の出口まで白雪姫を護衛する	+5	—	—
	マッドトレントを倒す	—	+1	スタイル ファイアブレイザー D-LINK 白雪姫 入手 ロックスプレンダー
(ワールド順不同) キャッスル・オブ・ドリーム	ルシファーとのバトルに勝つ	—	—	スタイル ダイヤモンドダスト D-LINK シンデレラ 入手 クリスタルワークス ボード ロイヤルボード
(ワールド順不同) エンチャンテッド・ドミニオン	マレフィセントとのバトルに勝つ	+5	—	スタイル サンダーボルト 入手 フェアリースター
???(謎の荒野)	ヴァニタス(1回目)とのバトルに勝つ	+5	+1	デッキ ハイジャンプ D-LINK ミッキー
レイディアントガーデン	マーリンの家で本を調べる	—	—	ボード ハニーポットボード
	トリニティアーマーを倒す	+10	—	スタイル サイクロン
	中央広場でアンヴァースの集団を倒す	—	—	デッキ スライドターン
	城外庭園から中央広場にもどってくる	—	—	入手 ラスカルフレイム
(ワールド順不同) ディズニータウン	『リズミックアイス』で「FANTASTIC」を獲得する	—	—	ボード トゥーンボード
	『リズミックアイス』の「デザート★パラダイス」(マスターモード)で「FANTASTIC」を獲得する	—	—	スタイル アイスブラスト

ヴェントゥス

フィニッシュコマンドの進化の流れ

LV1

- フィニッシュ ⇒P.68
  習得条件 (最初から習得している)

LV2

- ヒートスラッシュ1 ⇒P.69
  習得条件 ファイアブレイザーのコマンドスタイルに8回変化する
- エアアーツ1 ⇒P.68
  習得条件 敵を倒してCPを2000入手する
- ゴールドラッシュ ⇒P.69
  習得条件 プライズを拾ってマニーを1000入手する

LV3

- ジャッジオブラムウ ⇒P.70
  習得条件 サンダーボルトのコマンドスタイルに12回変化する
- エアアーツ2 ⇒P.69
  習得条件 敵を倒してCPを4000入手する
- クレイジーアワーズ ⇒P.70
  習得条件 地面に足を7000回つける
- サプライズ1 ⇒P.70
  習得条件 プライズを拾ってマニーを1400入手する

※ デッキ ……デッキコマンド、 スタイル ……コマンドスタイル、
D-LINK ……ディメンションリンク、 ボード ……コマンドボード、 入手 ……キーブレード

	ワールド	条件	最大HP	デッキコマンド装備数	そのほか
ワールド順不同	オリンポスコロシアム	1回目のトレーニングをクリアする	+5	—	—
		2回目のトレーニングをクリアする	—	+1	—
		テーベの町でシェイドジェリーの大群を倒す	—	—	デッキ エアスライド D-LINK ザックス 入手 マークオブヒーロー
	ディープスペース	異空の回廊でメタモルフォシスとのバトルに勝つ	—	—	スタイル ウィングブレード
		メタモルフォシスを倒す	+10	+1	D-LINK 626号(スティッチ) 入手 ハイパードライブ ボード スペースシップボード
	ネバーランド	集落でのバトルに勝ってから人魚の入り江を訪れる	—	—	デッキ グライド
		フック船長とのバトルに勝つ	—	+1	D-LINK ピーター・パン 入手 ピクシーチャーム
	不思議な塔	塔：魔法使いの部屋を訪れる	—	—	D-LINK ドナルド、グーフィー
	デスティニーアイランド	デスティニーアイランドを訪れる(※1)	—	—	入手 ロストメモリー
	キーブレード墓場	ヴァニタス(2回目)とのバトルに勝つ	+10	—	—
	ミラージュアリーナ(※2)	『アリーナモード』の「牢獄の番人」をクリアする	—	—	スタイル エアライダー
		『アリーナモード』の「幻惑せし者」をクリアする	+5	—	—
		『アリーナモード』の「凍える息吹」をクリアする	+10	—	—
		『アリーナモード』の「闘技場の支配者」をクリアする	—	—	デッキ マルチボーテックス
		『アリーナモード』の「覇者の復讐」をクリアする	—	—	入手 アルテマウェポン
		成長量の合計	+70	+5	
		初期値と成長量の合計	105	8	

※1……旅立ちの地でのイベントが終わると自動的に移動する　※2……ドワーフ・ウッドランドをクリアしたあとならいつでも行ける

※「習得条件」は進化元(矢印の根元)のコマンドをセットしているときのみカウントされる

LV4 / **LV5** / **LV6**

- エアアーツ3 ⇒P.70 — 習得条件：地面に足を4500回つける
  - → エアアーツ4 ⇒P.71 — 習得条件：地面に足を7000回つける
    - → セレスティアル ⇒P.72 — 習得条件：敵を800体倒す
  - → エクスプロージョン ⇒P.72 — 習得条件：敵を倒してCPを6400入手する
- ヒールストライク ⇒P.71 — 習得条件：HPがゼロになるダメージを5回受ける(※3)
- サプライズ2 ⇒P.71 — 習得条件：プライズを拾ってマニーを5200入手する
  - → セレブレイション ⇒P.72 — 習得条件：プライズを拾ってマニーを7000入手する

※3……アビリティ『ラストリーヴ』『コンボリーヴ』やD-LINKの効果『リレイズ』で耐えたときにも回数がカウントされる

ヴェントゥス
バトルに利用できるもの早見表

コマンド

ベースコマンド

効果 P.68 / 入手方法 —

ベースコマンド
たたかう

アタックコマンド

効果 P.73～82 / 入手方法 P.257～259

アタックコマンド
エリアルブレイク
ファイナルブレイク
メテオバースト
マジックアワー
スライドダッシュ
ファイアダッシュ
ダークヘイズ
ソニックレイヴ
カオスレイヴ
ザンテツケン
ストライクレイド
フリーズレイド
トレジャーレイド
スパークレイド
ウインドレイド
ファイアブリッツ
リフレクブリッツ
サンダーブリッツ
エリアルスラム
ソロアルカナム
ラストアルカナム
タイムスプライサー
ポイズンブレード
ウィッシュブレード
ブリザドブレード
スタンブレード
スロットブレード
ファイアストライク
コンフュストライク
バインドストライク
ブルータルブラスト
トルネドストライク
マグネスパイラル
ウインドカッター
リミットストーム
ホーリーライズ
マグネクラッシュ
ガイアブレイク
ソウルリリース
ブレイクタイム

マジックコマンド

効果 P.83～97 / 入手方法 P.259～262

マジックコマンド
ファイア
ファイラ
ファイガ
ダークファイガ
クラッカーファイガ
トリプルファイガ
バレッジファイア
ブリザド
ブリザラ
ブリザガ
トリプルブリザガ
サンダー
サンダラ
サンダガ
サンダガショット
ケアル
ケアルラ
ケアルガ
エスナ
デトネシールド
デトネスクウェア
デトネチェイサー
ゼログラビデ
ゼログラビラ
ゼログラビガ
マグネ
マグネラ
マグネガ
マニーマグネ
エナジーマグネ
Dリンクマグネ
エアロ
エアロラ
エアロガ
デジョン
ホーリー
フリーズ
グレイシャルアーツ
アイスバラージュ
ファイガバースト
レイジングストーム
メガフレア
クエイク
メテオ
トルネド
アトモスブレイク
ミニマム
ブラックアウト
スナイプバーニング
コンフュ
バインド
ポイズン
スロウ
ストップ
ストプラ
ストプガ
スリプル

アイテムコマンド

効果 P.98 / 入手方法 P.262～264

アイテムコマンド
ポーション
ハイポーション
メガポーション
エーテル
メガエーテル
オールキュア
エリクサー
ラストエリクサー
バルーンレター
ジュエルバニラ
ハニーバニー
ハットトリック
ボルケーノカレー
スノウベアー
スパークレモン
クイーンベリー
ロッククランチ
ブラック・ピート
グーフィー・パフェ
ミルキーウェイ
ダブルクランチ
ドナルド・ソルト

フレンドコマンド

効果 P.99～101 / 入手方法 P.264

フレンドコマンド
フレンドケアル
フレンドケアルラ
フレンドケアルガ
フレンドエスナ
紙吹雪
花火
挑発
歓喜
バニッシュ
トリニティリミット
コマンドシャッフル
ゴールド
ブラック
フィニッシュ

いどうコマンド

効果 P.102～105 / 入手方法 P.264～265

いどうコマンド
ジャンプ
ハイジャンプ
ドッジロール
サンダーロール
ホイールロール
ファイアロール
エアスライド
アイススライド
ソニックスライド
スライド
スライドターン
グライド
スーパーグライド
ファイアグライド
コンボスライド
テレポ
ダブルフライト

ガードコマンド

効果 P.105～107 / 入手方法 P.265～266

ガードコマンド
リフレクトガード
レストアガード
チャージガード
スタンガード
ポイズンガード
リフレク
レストアバリア
チャージバリア
コンフュバリア
ストップバリア

カウンターコマンド

効果 P.107～108 / 入手方法 P.266

カウンターコマンド
リベンジスタンプ
リベンジファング
リベンジラッシュ
ターンスラッシュ
リベンジレイド
バリアクラッカー
リベンジブリッツ

シュートロックコマンド

効果 P.109～114　入手方法 P.266～267

メテオシャワー	フレイムバースト
カオススネーク	ブラックボレー
バブルブラスト	ラグナロク
サンダーストーム	バイオバラージュ
パルスボム	レインボーシャワー
フォトンチャージ	アブソリュートゼロ
ライトニングレイ	ソニックシャドウ
アルテマキャノン	マルチボーテックス
シャイニーブルーム	ダークオブリンク

フィニッシュコマンド

効果 P.68～72　習得条件 P.58～59

フィニッシュ	ロックライズ1
エアアーツ1	マジックパルス1
ヒートスラッシュ1	ゴールドラッシュ
ロックライズ2	エアアーツ2
マジックパルス2	ヒートスラッシュ2
ジャッジオブラムウ	クレイジーアワーズ
サプライズ1	ブラックスター1
エアアーツ3	マジックパルス3
ヒールストライク	ランダムエンド
サプライズ2	ブラックスター2
エアアーツ4	マジックパルス4
エクスプロージョン	セレブレイション
アイスバースト	デストロイアーツ
セレスティアル	テレポブラスト

特定のバトル専用のコマンド

名前	使用できるバトル	詳細
ラストダンス	シンデレラの護衛中	P.141
ホワイトサイレンス	白雪姫の護衛中	P.141
ロデオストライク	ルシファー戦	P.489
ジョイントフォース	マレフィセント戦	P.138
ラッシュカウンター	ミッキーとの共闘中など	P.138
ホーリーバースト	ミッキーとの共闘中	P.138
トルネドカウンター	ヘラクレスやザックスとの共闘中	P.139
スイングスラッシュ	ヘラクレスとの共闘中	P.139
アストロストライク	試作品626号との共闘中	P.140
ターンオーバー	カースドキャリッジ戦	P.490
プリンスセッション	フィリップ王子との共闘中	P.140
セイバーカウンター	ミッキーとの共闘中など	P.138
アストロシュート	試作品626号との共闘中	P.140
デュアルリミット	ラストエピソードのボス戦	P.138
ヒールライト	『アリーナモード』(オンライン時)	P.138

コマンドスタイル

効果 P.115～121　習得条件 P.115～121

フェイタルモード
スピードレイヴ
マジックウィッシュ
ファイアブレイザー
ダイヤモンドダスト
サンダーボルト
ブレードチャージ
ロックブレイカー
ダークインパルス
サイクロン
エアライダー
ウィングブレード
ゴーストドライヴ
アイスブラスト

ディメンションリンク

効果 P.122～136　リンク条件 P.122～136

ヴェントゥス
アクア
テラ
ミッキー
ドナルド
グーフィー
白雪姫
シンデレラ
マレフィセント
ザックス
626号(スティッチ)
ピーター・パン
テラ(通信時)
ヴェントゥス(通信時)
アクア(通信時)
ヴァニタス

キーブレード

効果 下記参照　入手方法 P.199～201

名前	長さ	攻撃力	魔法力	クリティカル率	クリティカル補正
アースシェイカー	——	+3	+1	25%	×1.2
フレッシュブリーズ	65	+3	+1	50%	×1.35
レインフォール	——	+2	+2	25%	×1.2
ロックスプレンダー	65	+3	+2	25%	×1.2
クリスタルワークス	75	+2	+2	75%	×1.35
フェアリースター	75	+2	+3	25%	×1.2
ウィニングメダリオン	85	+4	+2	75%	×1.35
マークオブヒーロー	75	+5	+1	50%	×1.5
ハイパードライブ	85	+4	+3	50%	×1.35
ピクシーチャーム	65	+3	+6	75%	×1.5
アルテマウェポン	98	+7	+6	75%	×1.5
デリシャスタワー	65	+6	+4	100%	×1.2
ダークバイター	——	+5	+2	25%	×1.35
ガイアペイン	——	+5	+3	50%	×1.35
カオスリーバー	——	+10	−2	25%	×1.5
ラスカルフレイム	85	+3	+3	50%	×1.5
ロストメモリー	98	+6	+5	75%	×1.5
デスティニープレイス	——	+3	+3	75%	×1.35
レインスドーム	——	+5	+4	50%	×1.35
ブライトクレスト	——	+4	+7	75%	×1.5

※「長さ」はヴェントゥスの初期装備のフレッシュブリーズを65としたときのもの



AQUA アクア



キャラクター選択画面での説明

揺るぎない正義感と
やさしさをあわせ持つ少女
軽快な動きと魔法を得意とする

マジックコマンドの効果に影響する魔法力の値が高め。防御手段も独特で、テラやヴェントゥスは構えた武器で前方からの攻撃を防ぐのに対し、アクアは球体のバリアで全方向からの攻撃を防ぐ。さらに、空中での防御も可能だ。

初期ステータス

レベル		LV1
経験値		0
最大HP		40
攻撃力		3[5]
魔法力		5[7]
防御力		2
デッキコマンド装備数		3スロット
移動速度	歩き	0.21
	走り	1.0

※[ ]内は初期装備を含めた値
※「移動速度」はヴェントゥスの走る速度を1.0としたときのもの

デッキコマンド	バトルコマンド	ブリザドLV1
		エリアルブレイクLV3(※1)
		サンダーLV1
	アクションコマンド	ジャンプ
		リフレクLV1
		ホイールロールLV1
	シュートロックコマンド	バブルブラストLV1
フィニッシュコマンド		フィニッシュ
アビリティ		ライブラ(マスターずみ)

※1……アビリティ『ライブラ』がついている

初期装備

レインフォール



長さ	75
攻撃力	+2
魔法力	+2
クリティカル率	25%
クリティカル補正	×1.2

※「長さ」はヴェントゥスの初期装備のフレッシュブリーズを65としたときのもの

レベルアップによる成長

レベル	必要な経験値	攻撃力	魔法力	防御力	レベル	必要な経験値	攻撃力	魔法力	防御力	レベル	必要な経験値	攻撃力	魔法力	防御力	レベル	必要な経験値	攻撃力	魔法力	防御力
1	0	3	5	2	26	11375	14	15	17	51	196650	27	27	27	76	1007075	39	40	40
2	90	3	6	2	27	12642	15	15	17	52	217067	27	28	27	77	1052492	40	40	40
3	190	3	6	4	28	14019	15	16	17	53	238484	28	28	29	78	1098909	40	41	40
4	302	3	7	4	29	15516	16	16	17	54	260901	28	29	29	79	1146326	41	41	41
5	428	4	7	4	30	17153	16	17	19	55	284318	29	29	29	80	1194743	41	42	41
6	570	4	8	5	31	18950	17	17	19	56	308735	29	30	29	81	1244160	42	42	41
7	730	5	8	5	32	20937	17	18	19	57	334152	30	30	31	82	1294577	42	43	41
8	910	5	8	6	33	23144	18	18	19	58	360569	30	31	31	83	1345994	43	43	41
9	1112	6	8	6	34	25611	18	19	21	59	387986	31	31	31	84	1398411	43	44	43
10	1338	6	9	8	35	28378	19	19	21	60	416403	31	32	31	85	1451828	44	44	43
11	1590	7	9	9	36	31495	19	20	21	61	445820	32	32	33	86	1506245	44	45	43
12	1872	7	9	10	37	35012	20	20	21	62	476237	32	33	33	87	1561662	45	45	43
13	2188	8	9	11	38	39029	20	21	23	63	507654	33	33	33	88	1618079	45	46	44
14	2542	8	10	11	39	43646	21	21	23	64	540071	33	34	33	89	1675496	46	46	44
15	2938	9	10	11	40	49063	21	22	23	65	573488	34	34	35	90	1733913	46	47	44
16	3380	9	11	11	41	55480	22	22	23	66	607905	34	35	35	91	1793330	47	47	44
17	3872	10	11	13	42	63097	22	23	24	67	643322	35	35	35	92	1853747	47	48	44
18	4419	10	12	13	43	72114	23	23	24	68	679739	35	36	35	93	1915164	48	48	46
19	5026	11	12	13	44	82731	23	24	24	69	717156	36	36	36	94	1977581	48	49	46
20	5698	11	13	13	45	95148	24	24	26	70	755573	36	37	36	95	2040998	49	49	46
21	6440	12	13	14	46	109565	24	25	26	71	794990	37	37	36	96	2105415	49	50	46
22	7257	12	14	14	47	124982	25	25	26	72	835407	37	38	38	97	2170832	50	50	48
23	8154	13	14	14	48	141399	25	26	26	73	876824	38	38	38	98	2237249	50	51	48
24	9136	13	14	15	49	158816	26	26	27	74	919241	38	39	38	99	2304666	50	51	49
25	10208	14	14	15	50	177233	26	27	27	75	962658	39	39	40					

アクア 戦いかた ベースコマンドだけに頼らずデッキコマンドも活用しよう

弱い敵なら『たたかう』の攻撃だけでも倒せるが、地上でのコンボフィニッシュはジャンプしてから武器を振るので、背が低い敵には当たりにくい。魔法力の高さを活かすためにも、マジックコマンドで積極的に攻めよう。ただし、物語序盤のアクアは防御力が低く、敵に倒されやすい。バトルがキツいと感じたら、防御力が連続で上がるレベル10～13を目標に、確実に勝てる敵を倒しつづけて経験値をためるといい。



⬆マジックコマンドの多くは空中でも使える。敵の頭上にジャンプしてから攻めるのが比較的安全だ。

オススメのフィニッシュコマンド

名前	レベル	習得条件	特徴
マジックパルス2	LV3	P.64	攻撃範囲が『マジックパルス1』より広く、周囲の敵を巻きこみやすい
ヒールストライク	LV4	P.65	追加入力に成功すれば、攻撃が当たらなくても自分のHPを回復できる
アイスバースト	LV5	P.65	武器を振ってから弾を3連射するので、攻撃を当てやすい
テレポブラスト	LV6	P.65	威力の高い弾を飛ばして攻撃する。8回の追加入力は◉ボタンのみと簡単

オススメのコマンドスタイル

名前	クラス	習得条件	特徴
ダイヤモンドダスト	下位	P.117	1コンボ目は威力が大きいうえに空振りしても2コンボ目の攻撃を出せる
サンダーボルト	下位	P.117	ベースコマンドの動作は通常時に近いが、速度が圧倒的に速い
ブレードチャージ	上位	P.118	武器が長くなるため、ベースコマンドだけでも十分に戦える

アクア
勝利ボーナスやイベントによる戦力アップのタイミング

ワールド	条件	最大HP	デッキコマンド装備数	そのほか
旅立ちの地	大広間で光の玉を全滅させる	+5	—	スタイル マジックウィッシュ D-LINK ヴェントゥス、テラ ボード キーブレードボード
キャッスル・オブ・ドリーム	ねずみの穴までジャックを護衛する	—	—	スタイル サンダーボルト
	カースドキャリッジを倒す	+5	+1	D-LINK シンデレラ 入手 クリスタルワークス ボード ロイヤルボード
(ワールド順不同) ドワーフ・ウッドランド	マジックミラーとのバトルに勝つ	—	+1	D-LINK 白雪姫 入手 ロックスプレンダー
(ワールド順不同) エンチャンテッド・ドミニオン	魔女の城から脱出する	—	—	デッキ ハイジャンプ
	マレフィセントドラゴンとのバトルに勝つ	+10	—	スタイル ファイアブレイザー 入手 フェアリースター
レイディアントガーデン	正面扉口でアンヴァースの集団を倒す	—	—	D-LINK ミッキー 入手 デスティニープレイス
	トリニティアーマーを倒す	+10	—	スタイル ブレードチャージ
	マーリンの家で本を調べる	—	—	ボード ハニーポットボード
	ヴァニタス(1回目)とのバトルに勝つ	—	+1	—
(ワールド順不同) ディズニータウン	(順不同)『フルーツスキャッター』でシューゲイザーに勝つ	—	—	ボード トゥーンボード
	(順不同)『リズミックアイス』の「デザート★パラダイス」(マスターモード)で「FANTASTIC」を獲得する	—	—	スタイル アイスブラスト
(ワールド順不同) オリンポスコロシアム	闘技大会の予選を突破する	+5	—	—
	ザックスとのバトルに勝つ	—	+1	—

アクア
フィニッシュコマンドの進化の流れ

LV1

- **フィニッシュ** ⇒P.68
  習得条件 (最初から習得している)

LV2

- **ヒートスラッシュ1** ⇒P.69
  習得条件 ファイアブレイザーのコマンドスタイルに8回変化する
- **マジックパルス1** ⇒P.68
  習得条件 敵を倒してCPを2000入手する
- **ゴールドラッシュ** ⇒P.69
  習得条件 プライズを拾ってマニーを1000入手する

LV3

- **ヒートスラッシュ2** ⇒P.69
  習得条件 ファイアブレイザーのコマンドスタイルに12回変化する
- **ジャッジオブブラムウ** ⇒P.70
  習得条件 サンダーボルトのコマンドスタイルに12回変化する
- **マジックパルス2** ⇒P.69
  習得条件 敵を倒してCPを3800入手する
- **クレイジーアワーズ** ⇒P.70
  習得条件 地面に足を7000回つける
- **サプライズ1** ⇒P.70
  習得条件 プライズを拾ってマニーを1400入手する

※ デッキ ……デッキコマンド、スタイル ……コマンドスタイル、
D-LINK ……ディメンションリンク、ボード ……コマンドボード、入手 ……キーブレード

ワールド		条件	最大HP	デッキコマンド装備数	そのほか
ワールド順不同	オリンポスコロシアム	アイスコロッソスとハデスとのバトルに勝つ	──	──	スタイル ダイヤモンドダスト D-LINK ザックス 入手 マークオブヒーロー
	ディープスペース	順不同 トゥーロ星：収容区画でアンヴァースの集団を倒す	+5	──	──
		順不同 船体外壁でアンヴァースの集団を倒す	──	──	デッキ エアスライド
		ガントゥ大尉とのバトルに勝つ	──	+1	D-LINK 626号(スティッチ) 入手 ハイパードライブ ボード スペースシップボード
ネバーランド		虹の滝：頂上から渓谷を訪れる	──	──	デッキ ダブルフライト
		ヴァニタス(2回目)とのバトルに勝つ	+10	──	スタイル ゴーストドライヴ D-LINK ピーター・パン 入手 ピクシーチャーム
デスティニーアイランド		デスティニーアイランドを訪れる(※1)	──	──	入手 レインストーム
不思議な塔		塔：魔法使いの部屋を訪れる	──	──	D-LINK ドナルド、グーフィー
キーブレード墓場		ブライグとのバトルに勝つ	+10	──	──
──		ラストエピソード(→P.390)をはじめる	──	──	入手 ブライトクレスト
ミラージュアリーナ(※2)		『アリーナモード』の「呪いの輪廻」をクリアする	+5	──	──
		『アリーナモード』の「集いたる暴君」をクリアする	──	──	スタイル エアライダー
		『アリーナモード』の「凍える息吹」をクリアする	+10	──	──
		『アリーナモード』の「闘技場の支配者」をクリアする	──	──	デッキ シャイニーブルーム
		『アリーナモード』の「覇者の復讐」をクリアする	──	──	入手 アルテマウェポン
		成長量の合計	+75	+5	
		初期値と成長量の合計	115	8	

※1……ネバーランドをクリアすると自動的に移動する　※2……キャッスル・オブ・ドリームをクリアしたあとならいつでも行ける

※「習得条件」は進化元(矢印の根元)のコマンドをセットしているときのみカウントされる

LV4

- マジックパルス3 ⇒P.70 — 習得条件：敵を350体倒す
- ヒールストライク ⇒P.71 — 習得条件：HPがゼロになるダメージを5回受ける(※3)
- サプライズ2 ⇒P.71 — 習得条件：プライズを拾ってマニーを5200入手する

LV5

- マジックパルス4 ⇒P.71 — 習得条件：敵を500体倒す
- エクスプロージョン ⇒P.72 — 習得条件：敵を倒してCPを6400入手する
- アイスバースト ⇒P.72 — 習得条件：ダイヤモンドダストやアイスブラストのコマンドスタイルに合計15回変化する

LV6

- テレポブラスト ⇒P.72 — 習得条件：敵を800体倒す

※3……アビリティ『ラストリーヴ』『コンボリーヴ』やD-LINKの効果『リレイズ』で耐えたときにも回数がカウントされる



アクア

バトルに利用できるもの早見表

コマンド

ベースコマンド

効果	P.68
入手方法	──

- たたかう

アタックコマンド

効果	P.73～82
入手方法	P.257～259

- エリアルブレイク
- ファイナルブレイク
- メテオバースト
- マジックアワー
- スライドダッシュ
- ファイアダッシュ
- ダークヘイズ
- ソニックレイヴ
- カオスレイヴ
- ザンテツケン
- ストライクレイド
- フリーズレイド
- トレジャーレイド
- スパークレイド
- ウインドレイド
- ファイアブリッツ
- リフレクブリッツ
- サンダーブリッツ
- エリアルスラム
- ソロアルカナム
- ラストアルカナム
- タイムスプライサー
- ポイズンブレード
- ウィッシュブレード
- ブリザドブレード
- スタンブレード
- スロットブレード
- ファイアストライク
- コンフュストライク
- バインドストライク
- ブルータルブラスト
- トルネドストライク
- マグネスパイラル
- ウインドカッター
- リミットストーム
- ホーリーライズ
- マグネクラッシュ
- ガイアブレイク
- ソウルリリース
- ブレイクタイム

マジックコマンド

効果	P.83～97
入手方法	P.259～262

- ファイア
- ファイラ
- ファイガ
- ダークファイガ
- クラッカーファイガ
- トリプルファイガ
- バレッジファイア
- ブリザド
- ブリザラ
- ブリザガ
- トリプルブリザガ
- サンダー
- サンダラ
- サンダガ
- サンダガショット
- ケアル
- ケアルラ
- ケアルガ
- エスナ
- デトネシールド
- デトネスクウェア
- デトネチェイサー
- ゼログラビデ
- ゼログラビラ
- ゼログラビガ
- マグネ
- マグネラ
- マグネガ
- マニーマグネ
- エナジーマグネ
- Dリンクマグネ
- エアロ
- エアロラ
- エアロガ
- デジョン
- ホーリー
- フリーズ
- グレイシャルアーツ
- アイスバラージュ
- ファイガバースト
- レイジングストーム
- メガフレア
- クエイク
- メテオ
- トルネド
- アトモスブレイク
- ミニマム
- ブラックアウト
- スナイプバーニング
- コンフュ
- バインド
- ポイズン
- スロウ
- ストップ
- ストプラ
- ストプガ
- スリプル

アイテムコマンド

効果	P.98
入手方法	P.262～264

- ポーション
- ハイポーション
- メガポーション
- エーテル
- メガエーテル
- オールキュア
- エリクサー
- ラストエリクサー
- バルーンレター
- ジュエルバニラ
- ハニーバニー
- ハットトリック
- ボルケーノカレー
- スノウベアー
- スパークレモン
- クイーンベリー
- ロッククランチ
- ブラック・ビート
- グーフィー・パフェ
- ミルキーウェイ
- ダブルクランチ
- ドナルド・ソルト

フレンドコマンド

効果	P.99～101
入手方法	P.264

- フレンドケアル
- フレンドケアルラ
- フレンドケアルガ
- フレンドエスナ
- 紙吹雪
- 花火
- 挑発
- 歓喜
- バニッシュ
- トリニティリミット
- コマンドシャッフル
- ゴールド
- ブラック
- フィニッシュ

いどうコマンド

効果	P.102～105
入手方法	P.264～265

- ジャンプ
- ハイジャンプ
- ドッジロール
- サンダーロール
- ホイールロール
- ファイアロール
- エアスライド
- アイススライド
- ソニックスライド
- スライド
- スライドターン
- グライド
- スーパーグライド
- ファイアグライド
- コンボスライド
- テレポ
- ダブルフライト

ガードコマンド

効果	P.105～107
入手方法	P.265～266

- リフレクトガード
- レストアガード
- チャージガード
- スタンガード
- ポイズンガード
- リフレク
- レストアバリア
- チャージバリア
- コンフュバリア
- ストップバリア

カウンターコマンド

効果	P.107～108
入手方法	P.266

- リベンジスタンプ
- リベンジファング
- リベンジラッシュ
- ターンスラッシュ
- リベンジレイド
- バリアクラッカー
- リベンジブリッツ

※欄が暗いものは利用できない

シュートロックコマンド

効果 P.109〜114 入手方法 P.266〜267

メテオシャワー	フレイムバースト
カオススネーク	ブラックボレー
バブルブラスト	ラグナロク
サンダーストーム	バイオバラージュ
パルスボム	レインボーシャワー
フォトンチャージ	アブソリュートゼロ
ライトニングレイ	ソニックシャドウ
アルテマキャノン	マルチボーテックス
シャイニーブルーム	ダークオブリンク

フィニッシュコマンド

効果 P.68〜72 習得条件 P.64〜65

フィニッシュ	ロックライズ1
エアアーツ1	マジックパルス1
ヒートスラッシュ1	ゴールドラッシュ
ロックライズ2	エアアーツ2
マジックパルス2	ヒートスラッシュ2
ジャッジオブラムウ	クレイジーアワーズ
サプライズ1	ブラックスター1
エアアーツ3	マジックパルス3
ヒールストライク	ランダムエンド
サプライズ2	ブラックスター2
エアアーツ4	マジックパルス4
エクスプロージョン	セレブレイション
アイスバースト	デストロイアーツ
セレスティアル	テレポブラスト

特定のバトル専用のコマンド

名前	使用できるバトル	詳細
ラストダンス	シンデレラの護衛中	P.141
ホワイトサイレンス	白雪姫の護衛中	P.141
ロデオストライク	ルシファー戦	P.489
ジョイントフォース	マレフィセント戦	P.138
ラッシュカウンター	ミッキーとの共闘中など	P.138
ホーリーバースト	ミッキーとの共闘中	P.138
トルネドカウンター	ヘラクレスやザックスとの共闘中	P.139
スイングスラッシュ	ヘラクレスとの共闘中	P.139
アストロストライク	試作品626号との共闘中	P.140
ターンオーバー	カースドキャリッジ戦	P.490
プリンスセッション	フィリップ王子との共闘中	P.140
セイバーカウンター	ミッキーとの共闘中など	P.138
アストロシュート	試作品626号との共闘中	P.140
デュアルリミット	ラストエピソードのボス戦	P.138
ヒールライト	『アリーナモード』(オンライン時)	P.138

コマンドスタイル

効果 P.115〜121
習得条件 P.115〜121

フェイタルモード
スピードレイヴ
マジックウィッシュ
ファイアブレイザー
ダイヤモンドダスト
サンダーボルト
ブレードチャージ
ロックブレイカー
ダークインパルス
サイクロン
エアライダー
ウィングブレード
ゴーストドライヴ
アイスブラスト

ディメンションリンク

効果 P.122〜136
リンク条件 P.122〜136

ヴェントゥス
アクア
テラ
ミッキー
ドナルド
グーフィー
白雪姫
シンデレラ
マレフィセント
ザックス
626号(スティッチ)
ピーター・パン
テラ(通信時)
ヴェントゥス(通信時)
アクア(通信時)
ヴァニタス

キーブレード

効果 下記参照 入手方法 P.199〜201

名前	長さ	攻撃力	魔法力	クリティカル率	クリティカル補正
アースシェイカー	——	+3	+1	25%	×1.2
フレッシュブリーズ	——	+3	+1	50%	×1.35
レインフォール	75	+2	+2	25%	×1.2
ロックスプレンダー	75	+3	+2	25%	×1.2
クリスタルワークス	85	+2	+2	75%	×1.35
フェアリースター	85	+2	+3	25%	×1.2
ウィニングメダリオン	98	+4	+2	75%	×1.35
マークオブヒーロー	85	+5	+1	50%	×1.5
ハイパードライブ	98	+4	+3	50%	×1.35
ピクシーチャーム	75	+3	+6	75%	×1.5
アルテマウェポン	113	+7	+6	75%	×1.5
デリシャスタワー	75	+6	+4	100%	×1.2
ダークバイター	——	+5	+2	25%	×1.35
ガイアベイン	——	+5	+3	50%	×1.35
カオスリーパー	——	+10	−2	25%	×1.5
ラスカルフレイム	——	+3	+3	50%	×1.5
ロストメモリー	——	+6	+5	75%	×1.5
デスティニープレイス	85	+3	+3	75%	×1.35
レインストーム	98	+5	+4	50%	×1.35
ブライトクレスト	113	+4	+7	75%	×1.5

※「長さ」はヴェントゥスの初期装備のフレッシュブリーズを65としたときのもの

バトルアクションリスト

操作キャラクターがくり出せる技や魔法は200種類以上におよぶ。それぞれの性質を知り、的確に使いわけよう。

◎ ベースコマンド／フィニッシュコマンド

習得条件	テラ	ヴェントゥス	アクア
	P.52	P.58	P.64

ベースコマンド たたかう

テラ ヴェントゥス アクア　地上 空中　基本コンボ数 3

武器を振って攻撃し、敵にダメージを与える。技の動作は、使用するキャラクター、地上にいるか空中にいるか、敵と自分との位置関係によって変わる。

属性 物理

	攻撃回数	威力倍率
通常	1～2回	1.0
コンボフィニッシュ	1回	2.0

特殊効果 ―
コマンドゲージ +12
リロード時間 ―

追加入力 （なし）



フィニッシュコマンド フィニッシュ

テラ ヴェントゥス アクア　地上　レベル 1

テラ操作時はジャンプしながら武器を上下に振り、ヴェントゥス操作時は前進しながら武器を左右に振り、アクア操作時は複数の弾を竜巻のように真上に飛ばす。

属性 物理

	攻撃回数	威力倍率
テラ	4回	1.0(※1)
ヴェントゥス	5回	1.0(※1)
アクア	1回	3.5(※1)

特殊効果 ―
コマンドゲージ +0
リロード時間 ―

追加入力 （なし）



フィニッシュコマンド ロックライズ1

テラ　地上　レベル 2

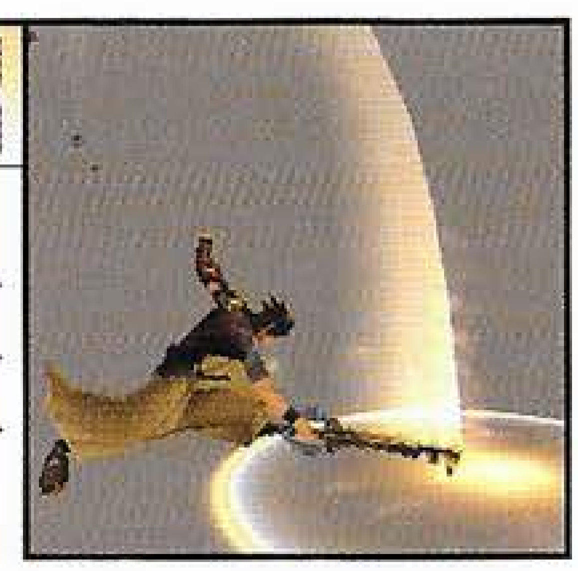
横回転やジャンプをしながら武器を何度も振って攻撃する。着地時には衝撃波が広がり、ダメージを与えつつ周囲の敵をスタン状態にする。

属性 物理

	攻撃回数	威力倍率
武器	4回	1.2
衝撃波	1回	1.2

特殊効果 スタン［50%／3.3秒］
コマンドゲージ +0
リロード時間 ―

追加入力 （なし）



フィニッシュコマンド エアアーツ1

ヴェントゥス　地上　レベル 2

前進しながら武器を左右に振って攻撃し、ダメージを与えつつ敵をスタン状態にする。

属性 物理

攻撃回数	威力倍率
4回	1.2

特殊効果 スタン［25%／3.3秒］
コマンドゲージ +0
リロード時間 ―

追加入力 （なし）



フィニッシュコマンド マジックパルス1

アクア　地上　レベル 2

複数の弾を竜巻のように真上に飛ばして攻撃し、ダメージを与えつつ敵をコンフュ状態にする。攻撃範囲は『フィニッシュ（アクア操作時）』より広い。

属性 物理

攻撃回数	威力倍率
1回	4.0

特殊効果 コンフュ［25%／3.3秒］
コマンドゲージ +0
リロード時間 ―

追加入力 （なし）



※1……ミラージュアリーナの『VSアリーナモード』で「専用デッキ」を選択しているときは「2.5」

フィニッシュコマンド ヒートスラッシュ1

テラ／ヴェントゥス／アクア　地上　レベル 2

炎をまとった武器を横に振って攻撃する。ヴェントゥスはきりもみ回転で突進しながら攻撃するので、ダメージを2回与えることが可能。

属性　ファイア

	攻撃回数	威力倍率
テラ	1回	4.5
ヴェントゥス	2回	4.5
アクア	1回	4.5

特殊効果	―
コマンドゲージ	+0
リロード時間	―

追加入力　（なし）



フィニッシュコマンド ゴールドラッシュ

テラ／ヴェントゥス／アクア　地上　レベル 2

ジャンプしてから武器を振って敵にダメージを与え、75%の確率でマニー(小)を1～7個出現させる。敵が落とすマニーの量は減らない。

属性　物理

攻撃回数	威力倍率
1回	3.6

特殊効果	―
コマンドゲージ	+0
リロード時間	―

追加入力　（なし）



フィニッシュコマンド ロックライズ2

テラ　地上　レベル 3

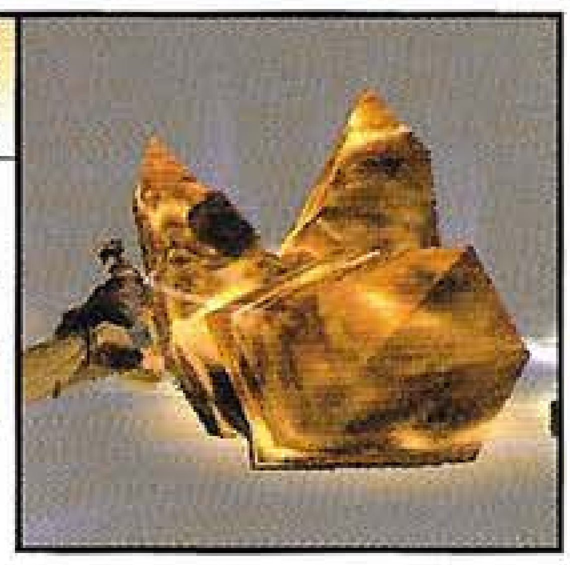
横回転やジャンプをしながら武器を何度も振って攻撃する。着地時には衝撃波が広がったり地面から岩が突き出たりして、ダメージを与えつつ周囲とやや上空の敵をスタン状態にする。

属性　物理

	攻撃回数	威力倍率
武器	4回	1.4
衝撃波	1回	1.4
岩	1回	1.6

特殊効果	スタン [50%／3.3秒]
コマンドゲージ	+0
リロード時間	―

追加入力　（なし）



フィニッシュコマンド エアアーツ2

ヴェントゥス　地上　レベル 3

前進しながら武器を左右に振って攻撃する。さらに、小さくジャンプして武器を横に振りまわす攻撃をくり出し、ダメージを与えつつ敵をスタン状態にする。

属性　物理

攻撃回数	威力倍率
6回	1.4

特殊効果	スタン [50%／3.3秒]
コマンドゲージ	+0
リロード時間	―

追加入力　（なし）



フィニッシュコマンド マジックパルス2

アクア　地上　レベル 3

複数の弾を竜巻のように真上に飛ばして攻撃し、ダメージを与えつつ敵をフリーズ状態かコンフュ状態にする。攻撃範囲は『マジックパルス1』より広い。

属性　物理

攻撃回数	威力倍率
1回	5.5

特殊効果	フリーズかコンフュ [50%／(※2)]
コマンドゲージ	+0
リロード時間	―

追加入力　（なし）



フィニッシュコマンド ヒートスラッシュ2

アクア　地上　レベル 3

前方にジャンプしてから、炎をまとった武器を振って攻撃する。

属性　ファイア

	攻撃回数	威力倍率
通常	1回	3.0
追加入力	2回	3.0

特殊効果	―
コマンドゲージ	+0
リロード時間	―

追加入力

方式	回数	空振り時	入力ミス	時間切れ	入力成功
◎ボタン	1回	可能	継続	終了	左に回転しながら武器を2回振って攻撃する。



※2……フリーズ状態は5秒、コンフュ状態は3.3秒

フィニッシュコマンド ジャッジオブラムウ

テラ／ヴェントゥス／アクア　地上　レベル 3

前進しながら、雷をまとった武器を何度も振って攻撃する。

属性　サンダー

	攻撃回数	威力倍率
通常	4回	2.0
追加入力	1回	2.0

特殊効果　―
コマンドゲージ　+0
リロード時間　―

追加入力	方式	回数	空振り時	入力ミス	時間切れ	入力成功
	◎ボタン	1回	可能	継続	終了	ジャンプしてから武器を振り下ろして攻撃する。



フィニッシュコマンド クレイジーアワーズ

テラ／ヴェントゥス／アクア　地上　レベル 3

武器を正面に投げる。投げた武器は敵を貫通し、ダメージを与えつつスロウ状態かストップ状態にしたあと手元にもどる。

属性　物理

	攻撃回数	威力倍率
往路	1回	2.5
復路	1回	2.5

特殊効果　スロウかストップ［50%／3.3秒］
コマンドゲージ　+0
リロード時間　―

追加入力	方式	回数	空振り時	入力ミス	時間切れ	入力成功
	◎ボタン	2回	可能	継続	終了	入力のたびに、同じ動作の攻撃をくり出す。



フィニッシュコマンド サプライズ1

テラ／ヴェントゥス／アクア　地上　レベル 3

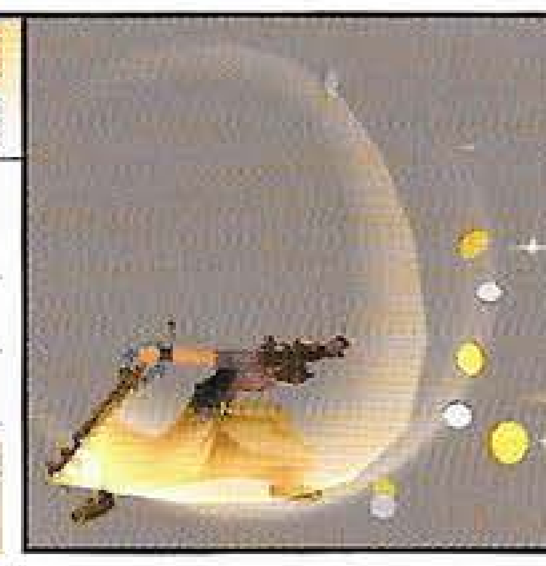
身構えて追加入力に移る。入力に成功すると、敵にダメージを与えつつHPプライズ(小)×5とマニー(小)×5を出現させる。敵が落とすプライズの量は減らない。

属性　物理

攻撃回数	威力倍率
1回	4.8

特殊効果　―
コマンドゲージ　+0
リロード時間　―

追加入力	方式	回数	空振り時	入力ミス	時間切れ	入力成功
	ランダム	1回	可能	(※1)	(※1)	ジャンプしてから武器を振り下ろして攻撃する。



フィニッシュコマンド ブラックスター1

テラ　地上　レベル 4

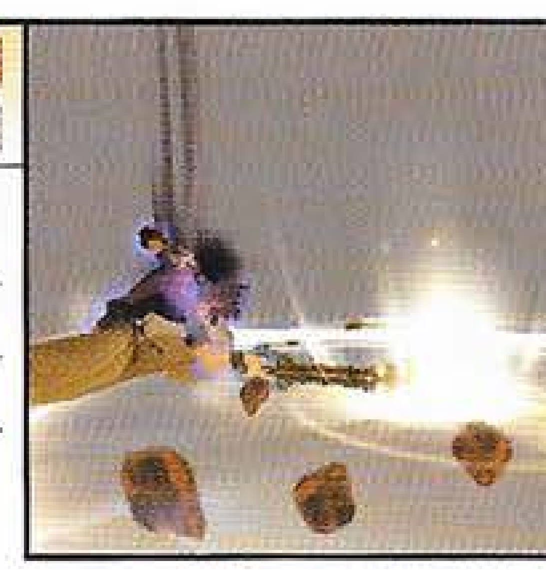
横回転やジャンプをしながら武器を振って攻撃する。着地時には衝撃波が広がったり上空から隕石が落ちたりして、ダメージを与えつつ周囲の敵をスタン状態か暗闇状態にする。

属性　物理

	攻撃回数	威力倍率
武器	2回	2.0
衝撃波	1回	2.0
隕石	1回	3.0

特殊効果　スタンか暗闇［50%／3.3秒］
コマンドゲージ　+0
リロード時間　―

追加入力　(なし)



フィニッシュコマンド エアアーツ3

ヴェントゥス　地上　レベル 4

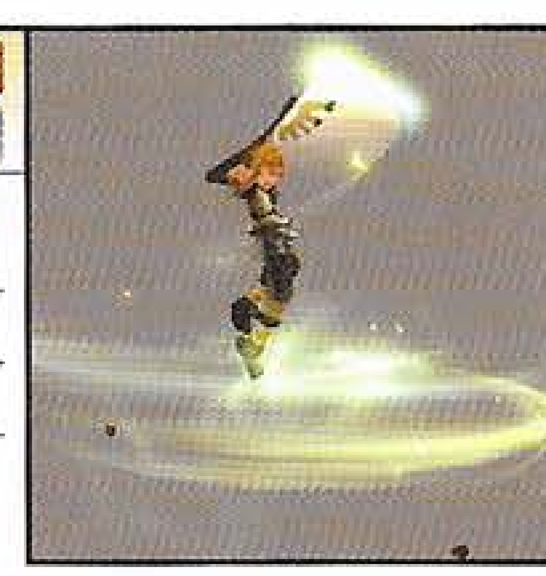
前進しながら武器を左右に振って攻撃する。さらに、小さくジャンプして武器を横に振りまわす攻撃を2回連続でくり出し、ダメージを与えつつ敵をスタン状態にする。

属性　物理

攻撃回数	威力倍率
8回	1.6

特殊効果　スタン［50%／3.3秒］
コマンドゲージ　+0
リロード時間　―

追加入力　(なし)



フィニッシュコマンド マジックパルス3

アクア　地上　レベル 4

複数の弾を竜巻のように真上に飛ばして攻撃し、ダメージを与えつつ敵に特定のステータス異常を発生させる。攻撃範囲は『マジックパルス2』より広い。

属性　物理

攻撃回数	威力倍率
1回	6.5

特殊効果　(※2)［75%／3.3秒］
コマンドゲージ　+0
リロード時間　―

追加入力　(なし)



※1……追加入力で入力ミスか時間切れになったときは、自分が3.3秒間スタン状態になる
※2……フリーズ、コンフュ、バインドのいずれかで、フリーズ状態のみ持続時間は5秒
※3……攻撃が当たったかどうかを問わず、自分のHPが最大値の15%ぶん回復する

習得条件 テラ P.52 ヴェントゥス P.58 アクア P.64

フィニッシュコマンド ヒールストライク

レベル 4 ／ テラ ヴェントゥス アクア ／ 地上 空中

突進しながら武器を振りまわして攻撃する。1回目と3回目の追加入力では、その場で武器を振る攻撃をくり出しつつ自分のHPを回復する(※3)。

属性 物理

	攻撃回数	威力倍率
突進振り	3回	1.0
その場振り	1回	1.5

特殊効果	—
コマンドゲージ	+0
リロード時間	—

追加入力	方式	回数	空振り時	入力ミス	時間切れ	入力成功
	◎ボタン	3回	可能	継続	終了	入力のたびに、その場振り、突進振り、その場振りの順に技をくり出す。



フィニッシュコマンド ランダムエンド

レベル 4 ／ テラ ／ 地上

武器投げ(正面に武器を投げる)、突き(突進して武器で突く)、ジャンプ振り(前方にジャンプしてから武器を振り下ろす)のいずれかをくり出す。

属性 物理

	攻撃回数	威力倍率
武器投げ	2回	1.0
突き	2回	1.0
ジャンプ振り	1回	2.5

特殊効果	(※4) [50%/3.3秒]
コマンドゲージ	+0
リロード時間	—

追加入力	方式	回数	空振り時	入力ミス	時間切れ	入力成功
	◎ボタン	3回	可能	継続	終了	入力のたびに、武器投げ、突き、ジャンプ振りのいずれかをくり出す。



フィニッシュコマンド サプライズ2

レベル 4 ／ テラ ヴェントゥス アクア ／ 地上

身構えて追加入力に移る。入力に成功すると、敵にダメージを与えつつHPプライズ(小)×7とマニー(小)×7を出現させる。敵が落とすプライズの量は減らない。

属性 物理

攻撃回数	威力倍率
4回	7.0

特殊効果	—
コマンドゲージ	+0
リロード時間	—

追加入力	方式	回数	空振り時	入力ミス	時間切れ	入力成功
	ランダム	3回	可能	(※1)	(※1)	3回連続で成功すると、横に回転しながら武器を振って攻撃。



フィニッシュコマンド ブラックスター2

レベル 5 ／ テラ ／ 地上

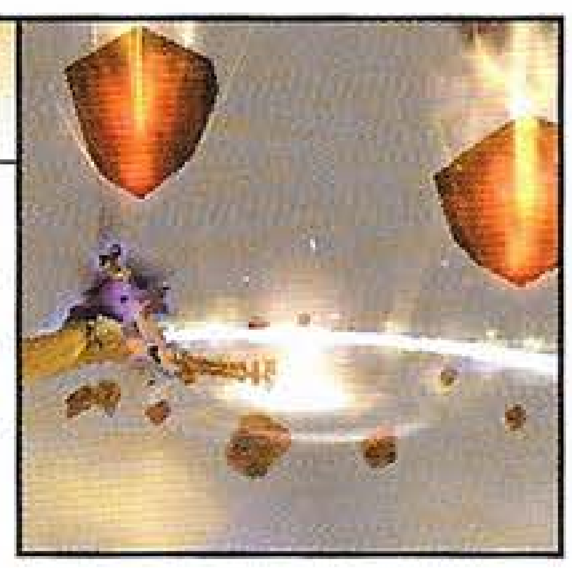
横回転やジャンプをしながら武器を振って攻撃する。着地時には衝撃波が広がったり上空から3個の隕石が落ちたりして、ダメージを与えつつ周囲の敵をスタン状態か暗闇状態にする。

属性 物理

	攻撃回数	威力倍率
武器	2回	2.5
衝撃波	1回	3.0
隕石	3回	3.5

特殊効果	スタンか暗闇 [50%/3.3秒]
コマンドゲージ	+0
リロード時間	—

追加入力 (なし)



フィニッシュコマンド エアアーツ4

レベル 5 ／ ヴェントゥス ／ 地上

前進しながら武器を左右に振って攻撃する。さらに、小さくジャンプして武器を横に振りまわす攻撃を3回連続でくり出し、ダメージを与えつつ敵をスタン状態にする。

属性 物理

攻撃回数	威力倍率
10回	1.8

特殊効果	スタン [100%/3.3秒]
コマンドゲージ	+0
リロード時間	—

追加入力 (なし)



フィニッシュコマンド マジックパルス4

レベル 5 ／ アクア ／ 地上

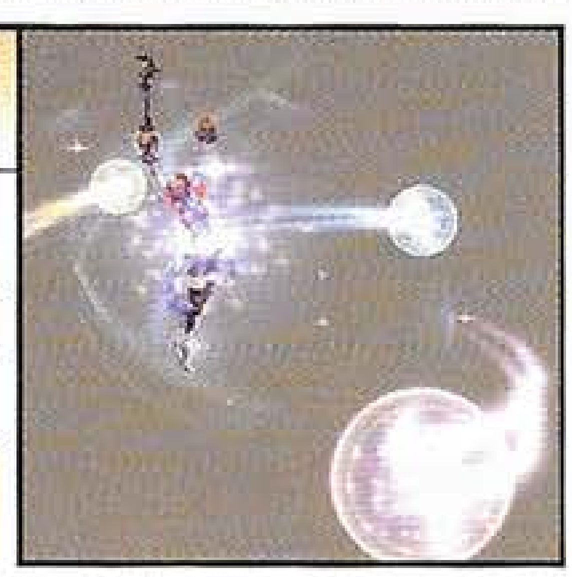
複数の弾を竜巻のように真上に飛ばして攻撃し、ダメージを与えつつ敵に特定のステータス異常を発生させる。攻撃範囲は『マジックパルス3』より広い。

属性 物理

	攻撃回数	威力倍率
通常	1回	4.0
追加1回目	1回	3.5
追加2回目	1回	4.5

特殊効果	(※5)
コマンドゲージ	+0
リロード時間	—

追加入力	方式	回数	空振り時	入力ミス	時間切れ	入力成功
	◎ボタン	2回	可能	継続	終了	入力のたびに同じ動作の攻撃をくり出すが、威力はちがう。



※4……スタン、ミニマム、コンフュ、ポイズン、ストップのいずれか
※5……フリーズ、バーン、コンフュ、バインドのいずれか[最初の攻撃が0%、追加1回目は25%、追加2回目は100%/フリーズは5秒、それ以外は3.3秒]

習得条件 テラ P.52 ヴェントゥス P.58 アクア P.64

フィニッシュコマンド エクスプロージョン

テラ／ヴェントゥス／アクア　地上　レベル 5

その場でしばらく身構えたあと、前方にジャンプしてから武器を振り下ろす。着地時には大爆発が起き、ダメージを与えつつ周囲の敵をスタン状態にする。

属性：物理

攻撃回数	威力倍率
2回	4.5

特殊効果：スタン［100%／3.3秒］
コマンドゲージ：+0
リロード時間：—

追加入力：（なし）



フィニッシュコマンド セレブレイション

ヴェントゥス　地上　レベル 5

頭上からHPプライズ（小）×10とマニー（小）×25が落ちてくる。ターゲットが表示中の敵がいれば、その敵が落とすプライズボックスも50%の確率で出現する。

属性：—

攻撃回数	威力倍率
—	—

特殊効果：—
コマンドゲージ：+0
リロード時間：—

追加入力：（なし）



フィニッシュコマンド アイスバースト

アクア　地上　レベル 5

右に回転しながら武器を振りまわしたあと、正面に氷の弾を3回連続で撃つ。氷の弾は敵を貫通しつつ遠くまで飛んでいく。

属性：ブリザド

	攻撃回数	威力倍率
武器	1回	1.5
弾1～2発目	1回	2.5
弾3発目	1回	3.5

特殊効果：—
コマンドゲージ：+0
リロード時間：—

追加入力：（なし）



フィニッシュコマンド デストロイアーツ

テラ　地上　レベル 6

「地面に4個の照準が並び、その1.5秒後に照準めがけて隕石が落ちる」という攻撃を5回くり返し、ダメージを与えつつ敵をスタン状態にする。照準の位置はアナログパッドで動かせる。

属性：物理

攻撃回数	威力倍率
5回	3.0

特殊効果：スタン［100%／7秒］
コマンドゲージ：+0
リロード時間：—

追加入力：（なし）



フィニッシュコマンド セレスティアル

ヴェントゥス　地上　レベル 6

敵の頭上にジャンプしてから急降下攻撃を仕掛ける。最後の追加攻撃は、通常より攻撃範囲が広く、威力も大きい。

属性：物理

	攻撃回数	威力倍率
通常	1回	4.0
追加1～3回目	1回	4.0
追加4回目	1回	6.0

特殊効果：—
コマンドゲージ：+0
リロード時間：—

追加入力

方式	回数	空振り時	入力ミス	時間切れ
ランダム	4回	可能	終了	終了

入力成功：入力のたびに同じ動作の攻撃をくり出す。



フィニッシュコマンド テレポブラスト

アクア　地上　空中　レベル 6

上空に浮かんで周囲に巨大な弾を8個出現させ、追加入力をするたびに弾を1発ずつ飛ばす。

属性：物理

攻撃回数	威力倍率
1回	3.0

特殊効果：—
コマンドゲージ：+0
リロード時間：—

追加入力

方式	回数	空振り時	入力ミス	時間切れ
◎ボタン	8回	可能	継続	終了

入力成功：入力のたびにワープして弾を1発飛ばす。



バトルコマンド △ アタックコマンド

入手方法 P.257~259

初級 エリアルブレイク

ジャンプ系

テラ / ヴェントゥス / アクア　地上



前方にジャンプしてから武器を振り下ろして攻撃する。

属性　物理

攻撃回数	威力倍率
1回	2.0

特殊効果	—
コマンドゲージ	+30
リロード時間	10秒

追加入力　（なし）

レベルアップによる変化
- 威力倍率が大きくなる
- ジャンプで移動する距離が長くなる（敵がいるときのみ）

レベル	必要CP	威力倍率	ジャンプでの移動距離
LV2	85	2.1	×1.33
LV3	105	2.2	×1.67

LV0の効果　LV3と同じ

上級 ファイナルブレイク

ジャンプ系

テラ / ヴェントゥス / アクア　地上



前方にジャンプしてから武器を振り下ろして攻撃する。追加入力で攻撃をくり返せるうえ、最後の追加攻撃は威力が大きめ。

属性　物理

	攻撃回数	威力倍率
通常	1回	2.0
追加1回目	1回	2.0
追加2回目	1回	2.5

特殊効果	—
コマンドゲージ	+15
リロード時間	15秒

追加入力

方式	回数	空振り時	入力ミス	時間切れ
△ボタン	2回	終了	継続	終了

入力成功　入力のたびに同じ動作の攻撃をくり出す。

レベルアップによる変化
- 威力倍率が大きくなる
- ジャンプで移動する距離が長くなる（敵がいるときのみ）

レベル	必要CP	威力倍率(通常)	威力倍率(追加2回目)	ジャンプでの移動距離
LV2	580	2.1	3.0	×1.33
LV3	610	2.2	3.5	×1.67
LV4	640	2.4	4.0	×2.0

LV0の効果　追加2回目の威力倍率が2.0である以外はLV3と同じ

究極 メテオバースト

ジャンプ系　2スロット使用

テラ　地上



高くジャンプしてから武器を振り下ろし、周囲に複数の隕石を落として攻撃する。

属性　物理

	攻撃回数	威力倍率
武器	1回	4.2
隕石	1回	4.2

特殊効果	—
コマンドゲージ	+40
リロード時間	25秒

追加入力　（なし）

レベルアップによる変化
- 威力倍率が大きくなる

レベル	必要CP	威力倍率
LV2	750	4.3
LV3	800	4.4
LV4	850	4.5
LV5	900	4.6

LV0の効果　（コマンドがLV0になる場面がない）

究極 マジックアワー

ジャンプ系　2スロット使用

アクア　地上　空中



敵の上空へワープしてから急降下し、着地点に光の柱を放って攻撃する。

属性　物理

攻撃回数	威力倍率
1回	3.0

特殊効果	—
コマンドゲージ	+10
リロード時間	25秒

追加入力

方式	回数	空振り時	入力ミス	時間切れ
△ボタン	5回	可能	継続	終了

入力成功　入力のたびに同じ動作の攻撃をくり出す。

レベルアップによる変化
- 威力倍率が大きくなる（LV1→LV2、LV3→LV4の場合）
- 追加入力の回数が増える（LV2→LV3、LV4→LV5の場合）

レベル	必要CP	威力倍率	追加入力の回数
LV2	750	3.1	5回
LV3	800	3.1	6回
LV4	850	3.2	6回
LV5	900	3.2	7回

LV0の効果　（コマンドがLV0になる場面がない）

INDEX

アタックコマンド

初級 スライドダッシュ
突進系　テラ／ヴェントゥス／アクア　地上／空中



武器を突き出したまま長距離を突進して攻撃する。

属性：物理

攻撃回数	威力倍率
2回	0.9

特殊効果：—
コマンドゲージ：+20
リロード時間：15秒

追加入力：(なし)

レベルアップによる変化：
- 威力倍率が大きくなる

レベル	必要CP	威力倍率
LV2	90	1.0
LV3	110	1.1

LV0の効果：LV3と同じ

上級 ファイアダッシュ
突進系　テラ／ヴェントゥス／アクア　地上／空中



炎をまとった武器を突き出したまま長距離を突進して攻撃する。

属性：ファイア

攻撃回数	威力倍率
2回	1.3

特殊効果：—
コマンドゲージ：+20
リロード時間：15秒

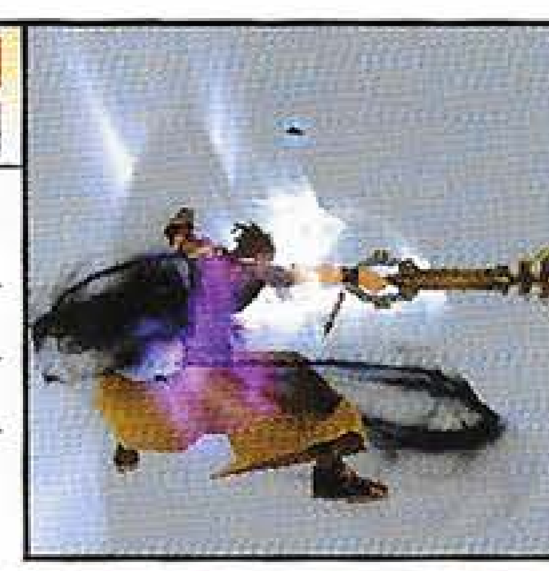
追加入力：(なし)

レベルアップによる変化：
- 威力倍率が大きくなる

レベル	必要CP	威力倍率
LV2	200	1.4
LV3	220	1.5
LV4	240	1.6

LV0の効果：LV3と同じ

上級 ダークヘイズ
突進系　テラ　地上



闇の力をまといながら身構えたあと、武器を突き出したまま突進し、ダメージを与えつつ敵をデス状態(5秒間のカウントダウン後に倒れる状態)にする。

属性：ダーク

攻撃回数	威力倍率
1回	3.0

特殊効果：デス[25%]
コマンドゲージ：+40
リロード時間：15秒

追加入力：(なし)

レベルアップによる変化：
- 威力倍率が大きくなる
- デス状態の発生確率が上がる

レベル	必要CP	威力倍率	デス状態の発生確率
LV2	570	3.1	40%
LV3	600	3.2	55%
LV4	630	3.3	60%

LV0の効果：(コマンドがLV0になる場面がない)

究極 ソニックレイヴ
突進系　テラ／ヴェントゥス／アクア　地上



身構えたあと、武器を突き出したまま突進して攻撃する。追加入力で攻撃をくり返せるうえ、最後の追加攻撃は威力が大きめ。

属性：物理

	攻撃回数	威力倍率
通常	1回	1.0
追加1～5回目	1回	1.0
追加6回目	1回	2.15

特殊効果：—
コマンドゲージ：+15
リロード時間：20秒

追加入力：

方式	回数	空振り時	入力ミス	時間切れ
△ボタン	6回	終了	継続	終了

入力成功：入力のたびに同じ動作の攻撃をくり出す。

レベルアップによる変化：
- 威力倍率が大きくなる

レベル	必要CP	威力倍率(通常)	威力倍率(追加6回目)
LV2	660	1.05	2.2
LV3	710	1.1	2.25
LV4	760	1.15	2.3
LV5	810	1.2	2.35

LV0の効果：追加6回目の威力倍率が2.1である以外はLV3と同じ

究極 カオスレイヴ

突進系　2スロット使用

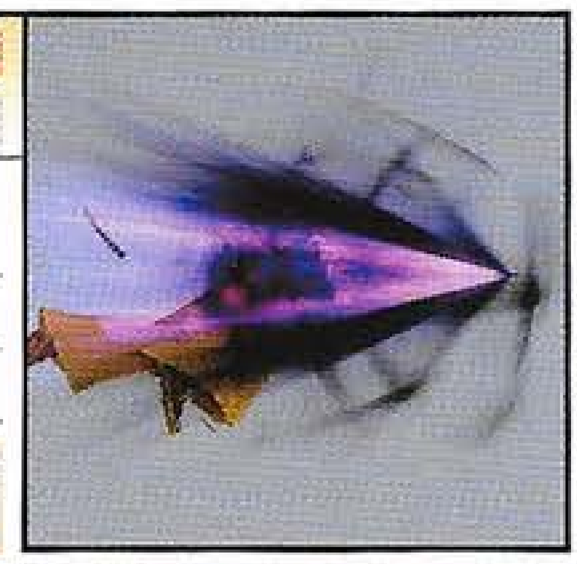
テラ　地上

武器を突き出したまま突進し、ダメージを与えつつ敵を暗闇状態かバインド状態にする。追加入力で攻撃をくり返せるうえ、最後の追加攻撃は威力が大きめ。

属性　ダーク

	攻撃回数	威力倍率
通常	1回	1.0
追加1〜8回目	1回	1.0
追加9回目	1回	1.55

特殊効果	暗闇かバインド[50%／3.3秒]
コマンドゲージ	+15
リロード時間	25秒



追加入力	方式	回数	空振り時	入力ミス	時間切れ	入力成功
	△ボタン	9回	終了	継続	終了	入力のたびに同じ動作の攻撃をくり出す。

レベルアップによる変化
- 威力倍率が大きくなる

レベル	必要CP	威力倍率(通常)	威力倍率(追加9回目)
LV2	700	1.05	1.6
LV3	750	1.1	1.65
LV4	800	1.15	1.7
LV5	850	1.2	1.75
LV6	900	1.25	1.8

LV0の効果　(コマンドがLV0になる場面がない)

究極 ザンテツケン

連撃系

テラ　地上

しばらく身構えたあと、敵の背後に走り抜けながら攻撃してダメージを与える。デス効果を防げない敵には、55%の確率で右の写真のような演出が入り、大ダメージを与えて一撃で倒す。

属性　物理

	攻撃回数	威力倍率
演出なし	1回	4.2
演出あり	1回	∞

特殊効果	—
コマンドゲージ	+40
リロード時間	20秒



追加入力　(なし)

レベルアップによる変化
- 演出がないときの威力倍率が大きくなる
- 敵を一撃で倒す確率が上がる

レベル	必要CP	威力倍率(演出なし)	敵を一撃で倒す確率
LV2	470	4.3	60%
LV3	500	4.4	65%
LV4	530	4.5	70%
LV5	560	4.6	75%

LV0の効果　(コマンドがLV0になる場面がない)

初級 ストライクレイド

レイド系

テラ　ヴェントゥス　アクア　地上

武器を正面に投げる。投げた武器は敵を貫通し、ダメージを与えつつスタン状態にしたあと手元にもどる。

属性　物理

	攻撃回数	威力倍率
往路	1回	1.3
復路	1回	1.3

特殊効果	スタン[(※1)／3.3秒]
コマンドゲージ	+20
リロード時間	10秒



追加入力　(なし)

レベルアップによる変化
- 威力倍率が大きくなる

レベル	必要CP	威力倍率
LV2	110	1.4
LV3	130	1.5

LV0の効果　LV3と同じ

上級 フリーズレイド

レイド系

テラ　ヴェントゥス　アクア　地上

冷気を帯びた武器を正面に投げる。投げた武器は敵を貫通し、ダメージを与えつつフリーズ状態にしたあと手元にもどる。

属性　ブリザド

	攻撃回数	威力倍率
往路	1回	2.0
復路	1回	2.0

特殊効果	フリーズ[(※1)／5秒]
コマンドゲージ	+20
リロード時間	15秒



追加入力　(なし)

レベルアップによる変化
- 威力倍率が大きくなる

レベル	必要CP	威力倍率
LV2	340	2.1
LV3	360	2.2
LV4	380	2.3

LV0の効果　LV3と同じ

※1……装備している武器のクリティカル率と同じ

アタックコマンド

上級 トレジャーレイド
レイド系

ヴェントゥス / 地上



正面に武器を投げる。武器は敵を貫通しつつダメージを与えたあと手元にもどる。攻撃が当たった敵からは40%の確率でプライズボックスが出現。

属性　物理

	攻撃回数	威力倍率
往路	1回	1.8
復路	1回	1.8

特殊効果　—
コマンドゲージ　+20
リロード時間　15秒

追加入力　（なし）

レベルアップによる変化
- 威力倍率が大きくなる
- プライズボックスの出現確率が上がる

レベル	必要CP	威力倍率	プライズボックスの出現確率
LV2	380	1.9	50%
LV3	400	2.0	60%
LV4	420	2.1	70%

LV0の効果　（コマンドがLV0になる場面がない）

究極 スパークレイド
レイド系

ヴェントゥス / 地上



正面に武器を投げる。武器は敵に当たると5つに分裂して飛び散り、周囲の敵にもダメージを与える。最初に投げた武器は手元にもどるが、残りの武器はしばらく飛んだあとに消える。

属性　物理

攻撃回数	威力倍率
2回	3.1

特殊効果　—
コマンドゲージ　+20
リロード時間　20秒

追加入力　（なし）

レベルアップによる変化
- 威力倍率が大きくなる
- 分裂した武器の総数が増える（LV2→LV3、LV4→LV5の場合）

レベル	必要CP	威力倍率	分裂した武器の総数
LV2	520	3.2	5
LV3	550	3.3	6
LV4	580	3.4	6
LV5	610	3.5	7

LV0の効果　（コマンドがLV0になる場面がない）

究極 ウインドレイド
レイド系

ヴェントゥス / 地上



正面に武器を投げる。武器は敵に当たるとその周囲を飛びまわりながら何度もダメージを与えたあと手元にもどる。

属性　物理

攻撃回数	威力倍率
4回	1.5

特殊効果　—
コマンドゲージ　+20
リロード時間　20秒

追加入力　（なし）

レベルアップによる変化
- 威力倍率が大きくなる（LV3→LV4、LV4→LV5の場合）

レベル	必要CP	威力倍率
LV2	590	1.5
LV3	620	1.5
LV4	650	1.55
LV5	680	1.6

LV0の効果　（コマンドがLV0になる場面がない）

初級 ファイアブリッツ
突進系

テラ / ヴェントゥス / アクア　地上 / 空中



前方に突進しながら炎を左右に回転させて攻撃する。

属性　ファイア

攻撃回数	威力倍率
3回	1.5

特殊効果　—
コマンドゲージ　+10
リロード時間　15秒

追加入力　（なし）

レベルアップによる変化
- 威力倍率が大きくなる

レベル	必要CP	威力倍率
LV2	470	1.55
LV3	490	1.6

LV0の効果　LV3と同じ

上級 リフレクブリッツ

突進系

アクア / 地上 / 空中



「リフレク」(→P.106)と同じ効果を持つバリアを張りながら前方に突進する。

属性	物理
攻撃回数	威力倍率
3回	1.3

特殊効果	—
コマンドゲージ	+10
リロード時間	15秒

追加入力：(なし)

レベルアップによる変化：●威力倍率が大きくなる

レベル	必要CP	威力倍率
LV2	460	1.35
LV3	480	1.4

LV0の効果：(コマンドがLV0になる場面がない)

上級 サンダーブリッツ

突進系

テラ / ヴェントゥス / アクア / 地上 / 空中



前方に突進しながら雷を左右に回転させて攻撃し、ダメージを与えて敵をスタン状態にする。

属性	サンダー
攻撃回数	威力倍率
3回	1.6

特殊効果	スタン [(※1)/3.3秒]
コマンドゲージ	+10
リロード時間	15秒

追加入力：(なし)

レベルアップによる変化：●威力倍率が大きくなる

レベル	必要CP	威力倍率
LV2	480	1.65
LV3	500	1.7
LV4	520	1.75

LV0の効果：LV3と同じ

上級 エリアルスラム

ジャンプ系

テラ / ヴェントゥス / アクア / 地上 / 空中



武器を左上に振り、ダメージを与えつつ敵を打ち上げる。追加入力をすると、1回目の攻撃では敵をさらに打ち上げ、2回目の攻撃では地面にたたき落とす。

属性：物理

	攻撃回数	威力倍率
通常	1回	0.9
追加1回目	1回	0.9
追加2回目	2回	2.5

特殊効果	—
コマンドゲージ	+15
リロード時間	20秒

追加入力

方式	回数	空振り時	入力ミス	時間切れ
△ボタン	2回	終了	継続	終了

入力成功：入力のたびに、毎回ちがう動作で攻撃する。

レベルアップによる変化：●追加2回目の威力倍率が大きくなる

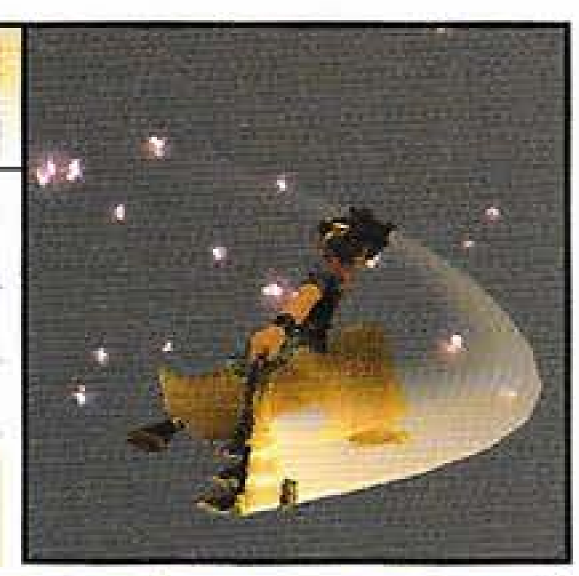
レベル	必要CP	威力倍率(追加2回目)
LV2	620	2.6
LV3	650	2.7
LV4	680	2.8

LV0の効果：追加2回目の威力倍率が2.4になる

究極 ソロアルカナム

連撃系 / 2スロット使用

テラ / 地上



前進しながら武器で何度も攻撃する。追加入力をするたびに、ジャンプ振り下ろし、右回転振り、ジャンプ上下振りの順に技をくり出す。

属性：物理

	攻撃回数	威力倍率
通常	(※2)	(※2)
追加入力	(※2)	(※2)

特殊効果	—
コマンドゲージ	+6
リロード時間	25秒

追加入力

方式	回数	空振り時	入力ミス	時間切れ
△ボタン	3回	終了	継続	終了

入力成功：入力のたびに、毎回ちがう動作で攻撃する。

レベルアップによる変化：●威力倍率が右の表のぶん増加する

レベル	必要CP	威力倍率の増加量
LV2	750	+0.05
LV3	850	+0.1
LV4	950	+0.15
LV5	1050	+0.2
LV6	1150	+0.25

LV0の効果：(コマンドがLV0になる場面がない)

※1……装備している武器のクリティカル率と同じ
※2……最初の攻撃は1.2×6回、追加入力の1回目は1.2×4回、2回目は1.2+1.2+2.0+2.0、3回目は1.2+3.0+3.0

INDEX

アタックコマンド

ラストアルカナム

究極 / 連撃系 / 2スロット使用 / ヴェントゥス / 地上



前進しながら武器で何度も攻撃する。追加入力のたびに、突き、2回振り、回転突進振り、バック転振り、2回振り、前回転連続振りの順に技をくり出す。

属性：物理

	攻撃回数	威力倍率
通常	(※1)	(※1)
追加入力	(※1)	(※1)

特殊効果：—

コマンドゲージ：+6

リロード時間：25秒

追加入力

方式	回数	空振り時	入力ミス	時間切れ
△ボタン	6回	終了	継続	終了

入力成功：入力のたびに、毎回ちがう動作で攻撃する。

レベルアップによる変化
- 一部の攻撃の威力倍率が右の表のぶん増加する
  - ※増加量Aは、最初の攻撃の7ヒット目、追加入力の2回目と5回目の2ヒット目、4回目の1～2ヒット目が該当
  - ※増加量Bは、追加6回目の3ヒット目が該当

LV0の効果：(コマンドがLV0になる場面がない)

レベル	必要CP	威力倍率の増加量A	威力倍率の増加量B
LV2	750	+0.05	+0.1
LV3	850	+0.1	+0.2
LV4	950	+0.15	+0.3
LV5	1050	+0.2	+0.4
LV6	1150	+0.25	+0.5

タイムスプライサー

究極 / 連撃系 / 2スロット使用 / ヴェントゥス / アクア / 地上



周囲の敵をストップ状態にしてからワープし、いずれかの敵を武器で何度も攻撃する。攻撃が空振りだと追加入力の表示は消えるが、入力は受けつけている。

属性：物理

攻撃回数	威力倍率
4回	1.2

特殊効果：ストップ［100%／2秒］

コマンドゲージ：+6

リロード時間：25秒

追加入力

方式	回数	空振り時	入力ミス	時間切れ
△ボタン	3回	可能	継続	終了

入力成功：入力のたびに同じ動作の攻撃をくり出す(※2)。

レベルアップによる変化
- 威力倍率が大きくなる(LV2→LV3、LV5→LV6の場合)
- 追加入力の回数が増える

LV0の効果：(コマンドがLV0になる場面がない)

レベル	必要CP	威力倍率	追加入力の回数
LV2	750	1.2	4回
LV3	850	1.3	5回
LV4	950	1.3	6回
LV5	1050	1.3	7回
LV6	1150	1.5	8回

ポイズンブレード

初級 / ブレード系 / テラ / ヴェントゥス / アクア / 地上



前方にジャンプしてから武器を振り下ろし、ダメージを与えつつ敵をポイズン状態にする。

属性：物理

攻撃回数	威力倍率
1回	1.7

特殊効果：ポイズン［(※3)／3.3秒］

コマンドゲージ：+30

リロード時間：10秒

追加入力：(なし)

レベルアップによる変化
- 威力倍率が大きくなる

LV0の効果：LV3と同じ

レベル	必要CP	威力倍率
LV2	320	1.8
LV3	340	1.9

ウィッシュブレード

初級 / ブレード系 / アクア / 地上



前方にジャンプしてから武器を振り下ろして攻撃する。武器を振り下ろすのは1回だけだが、当たった敵には3回連続でダメージを与える。

属性：物理

攻撃回数	威力倍率
3回	1.8

特殊効果：—

コマンドゲージ：+15

リロード時間：10秒

追加入力：(なし)

レベルアップによる変化
- 威力倍率が大きくなる

LV0の効果：LV3と同じ

レベル	必要CP	威力倍率
LV2	420	1.9
LV3	440	2.0

※1……最初の攻撃は1.2×6回+1.25、追加入力の1回目は1.2、2回目と5回目は1.2+1.25、3回目は1.5+1.5、4回目は2.05+2.05、6回目は3.0+3.0+3.1

※2……追加入力の最後に出る攻撃は、動作のあとに武器を大きく振って「威力倍率：3.0」のダメージを与える

入手方法 P.257〜259

初級 ブリザドブレード

ブレード系

テラ / ヴェントゥス / アクア　地上



前方にジャンプしてから冷気を帯びた武器を振り下ろし、さらにやや前方の地面から突き出た氷柱で攻撃する。

属性: ブリザド

	攻撃回数	威力倍率
武器	1回	2.5
氷柱	1回	2.5

特殊効果	—
コマンドゲージ	+20
リロード時間	10秒

追加入力: (なし)

レベルアップによる変化:
- 威力倍率が大きくなる

レベル	必要CP	威力倍率
LV2	340	2.6
LV3	360	2.7

LV0の効果: LV3と同じ

初級 スタンブレード

ブレード系

テラ / ヴェントゥス / アクア　地上



前方にジャンプしてから武器を振り下ろし、ダメージを与えつつ敵をスタン状態にする。

属性: 物理

攻撃回数	威力倍率
1回	1.8

特殊効果	スタン [(※3)/3.3秒]
コマンドゲージ	+30
リロード時間	10秒

追加入力: (なし)

レベルアップによる変化:
- 威力倍率が大きくなる

レベル	必要CP	威力倍率
LV2	80	1.9
LV3	100	2.0

LV0の効果: LV3と同じ

初級 スロットブレード

ブレード系

テラ / ヴェントゥス / アクア　地上



前方にジャンプしてから武器を振り下ろして攻撃する。当たるたびに3種類あるマークのいずれかが現れ、同じマークが3つそろうとプライズが出現(※4)。

属性: 物理

攻撃回数	威力倍率
1回	2.0

特殊効果	—
コマンドゲージ	+25
リロード時間	10秒

追加入力:

方式	回数	空振り時	入力ミス	時間切れ
△ボタン	2回	終了	継続	終了

入力成功: 入力のたびに同じ動作の攻撃をくり出す。

レベルアップによる変化:
- 威力倍率が大きくなる
- 同じマークがそろう確率が上がる(LV1では16.8%)

レベル	必要CP	威力倍率	同じマークがそろう確率
LV2	510	2.1	25%
LV3	530	2.3	34.8%

LV0の効果: LV3と同じ

初級 ファイアストライク

ストライク系

テラ / ヴェントゥス / アクア　地上



炎をまとった武器を大きく左に振りまわして攻撃する。

属性: ファイア

攻撃回数	威力倍率
1回	2.5

特殊効果	—
コマンドゲージ	+25
リロード時間	10秒

追加入力: (なし)

レベルアップによる変化:
- 威力倍率が大きくなる

レベル	必要CP	威力倍率
LV2	400	2.6
LV3	420	2.7

LV0の効果: LV3と同じ

※3……装備している武器のクリティカル率と同じ
※4……チェリーのマークがそろうとHPプライズ(小)×5+HPプライズ(大)×2、ベルのマークがそろうとマニー(小)×3+マニー(中)×4+マニー(大)×2、セブンのマークがそろうとHPプライズ(大)×3+D-LINKプライズ(大)×3+マニー(大)×7

アタックコマンド

初級 コンフュストライク

ストライク系 ／ テラ・ヴェントゥス・アクア ／ 地上



武器を大きく左に振りまわし、ダメージを与えつつ敵をコンフュ状態にする。

属性：物理

攻撃回数	威力倍率
1回	2.2

特殊効果：コンフュ［(※1)／3.3秒］

コマンドゲージ：+25

リロード時間：10秒

追加入力：（なし）

レベルアップによる変化：
- 威力倍率が大きくなる

LV0の効果：LV3と同じ

レベル	必要CP	威力倍率
LV2	400	2.3
LV3	420	2.4

初級 バインドストライク

ストライク系 ／ テラ・ヴェントゥス・アクア ／ 地上



武器を大きく左に振りまわし、ダメージを与えつつ敵をバインド状態にする。『コンフュストライク』とちがい、ステータス異常が確実に発生する。

属性：物理

攻撃回数	威力倍率
1回	2.0

特殊効果：バインド［100%／3.3秒］

コマンドゲージ：+25

リロード時間：10秒

追加入力：（なし）

レベルアップによる変化：
- 威力倍率が大きくなる

LV0の効果：LV3と同じ

レベル	必要CP	威力倍率
LV2	370	2.1
LV3	390	2.2

上級 ブルータルブラスト

ストライク系 ／ テラ ／ 地上



強烈な闘気を発し、ダメージを与えつつ周囲にいる敵を打ち上げる。さらに、高速で横に回転してから真上にジャンプし、武器を振りまわす。武器の攻撃範囲は闘気より広い。

属性：物理

	攻撃回数	威力倍率
闘気	1回	0.5
武器	1回	4.3

特殊効果：—

コマンドゲージ：+20

リロード時間：20秒

追加入力：（なし）

レベルアップによる変化：
- 武器による攻撃の威力倍率が大きくなる

LV0の効果：（コマンドがLV0になる場面がない）

レベル	必要CP	威力倍率(武器)
LV2	610	4.4
LV3	640	4.5
LV4	670	4.6

究極 トルネドストライク

ストライク系 ／ 2スロット使用 ／ ヴェントゥス ／ 地上



自分を中心に竜巻を起こし、ダメージを与えつつ敵をスタン状態にする。追加入力の攻撃は攻撃範囲がやや広い。

属性：物理

攻撃回数	威力倍率
1回	2.6

特殊効果：スタン［50%／3.3秒］

コマンドゲージ：+25

リロード時間：25秒

追加入力：

方式	回数	空振り時	入力ミス	時間切れ
Ⓐボタン	4回	終了	継続	終了

入力成功：入力のたびに武器を横に回転させながら竜巻を起こして攻撃。

レベルアップによる変化：
- 威力倍率が大きくなる

LV0の効果：（コマンドがLV0になる場面がない）

レベル	必要CP	威力倍率
LV2	950	2.65
LV3	1000	2.7
LV4	1050	2.75

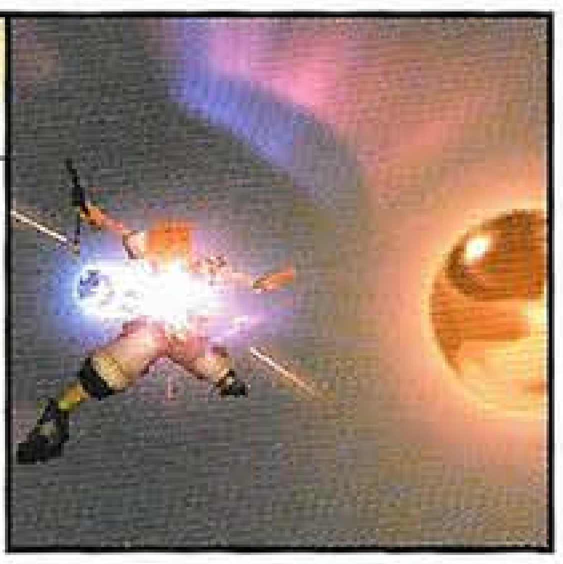
※1……装備している武器のクリティカル率と同じ

入手方法 P.257~259

究極 マグネスパイラル

ストライク系

テラ / ヴェントゥス / アクア　地上



磁力で敵を引き寄せつつ動きを封じたあと、武器を横に振りまわして攻撃する。磁力の攻撃では敵にダメージを与えることができず、コマンドゲージもたまらない。

属性：物理

攻撃回数	威力倍率
1回	4.9

特殊効果：マグネ[100%]
コマンドゲージ：+15
リロード時間：20秒

追加入力：(なし)

レベルアップによる変化
- 威力倍率が大きくなる
- 敵を引き寄せる速度が上がる

レベル	必要CP	威力倍率	敵を引き寄せる速度
LV2	640	5.0	×1.125
LV3	690	5.1	×1.25
LV4	740	5.2	×1.5
LV5	790	5.3	×1.875

LV0の効果：(コマンドがLV0になる場面がない)

究極 ウインドカッター

ストライク系

テラ　地上



高速で横に回転して竜巻を巻き起こし、さらに真上にジャンプしながら武器を振りまわして攻撃する。ジャンプするさいの動作のほうが攻撃範囲は広い。

属性：物理

	攻撃回数	威力倍率
竜巻	1回	1.0
武器	1回	2.0

特殊効果：—
コマンドゲージ：+20
リロード時間：20秒

追加入力：(なし)

レベルアップによる変化
- 威力倍率が大きくなる

レベル	必要CP	威力倍率(竜巻)	威力倍率(武器)
LV2	450	1.05	2.1
LV3	480	1.1	2.2
LV4	510	1.15	2.3
LV5	540	1.2	2.4

LV0の効果：(コマンドがLV0になる場面がない)

究極 リミットストーム

ストライク系

テラ　地上



しばらく身構えたあと、青い光を発しながら高速回転し、真上にジャンプしつつ武器を振りまわして攻撃する(※2)。自分のHPが残り25%以下のときは、与えるダメージが5倍になる。

属性：物理

攻撃回数	威力倍率
1回	1.3

特殊効果：—
コマンドゲージ：+40
リロード時間：20秒

追加入力：(なし)

レベルアップによる変化
- 威力倍率が大きくなる

レベル	必要CP	威力倍率
LV2	450	1.4
LV3	480	1.5
LV4	510	1.6
LV5	540	1.7

LV0の効果：(コマンドがLV0になる場面がない)

究極 ホーリーライズ

ストライク系　2スロット使用

ヴェントゥス　地上



しばらく身構えたあと、周囲の地面から光の柱を何本も放って攻撃。光の柱を放つ時点で、自分のHPが最大値の40%ぶん回復する。

属性：物理

攻撃回数	威力倍率
7回	1.2

特殊効果：—
コマンドゲージ：+8
リロード時間：25秒

追加入力：(なし)

レベルアップによる変化
- 威力倍率が大きくなる
- HPの回復量が増える

レベル	必要CP	威力倍率	HPの回復量
LV2	700	1.25	最大値の50%
LV3	800	1.3	最大値の60%
LV4	900	1.35	最大値の70%
LV5	1000	1.4	最大値の80%
LV6	1100	1.45	最大値の90%

LV0の効果：(コマンドがLV0になる場面がない)

※2……『ソウルリリース』の直後に使用した場合は、身構える動作をとらず、赤紫色の光を発しながらいきなり攻撃する

アタックコマンド

入手方法 P.257〜259

上級 マグネクラッシュ

ブレード系

テラ / ヴェントゥス / アクア　地上



ターゲットが表示中の敵にダメージを与えつつ磁力で持ち上げたあと、ジャンプして武器を振りながら敵を投げ飛ばす。投げた敵が別の敵に衝突したときは両者にダメージを与える。

属性：物理

	攻撃回数	威力倍率
磁力	1回	2.4
武器	1回	4.0
衝突	1回	2.4

特殊効果：マグネ［100%］

コマンドゲージ：+20

リロード時間：20秒

追加入力：（なし）

レベルアップによる変化：
- 威力倍率が大きくなる

レベル	必要CP	威力倍率(磁力／衝突)	威力倍率(武器)
LV2	610	2.5	4.1
LV3	640	2.6	4.2
LV4	670	2.7	4.3

LV0の効果：（コマンドがLV0になる場面がない）

究極 ガイアブレイク

ブレード系　2スロット使用

テラ　地上



前方にジャンプしてから武器を振り下ろし、さらに地面から突き出た巨大な岩で攻撃する。

属性：物理

	攻撃回数	威力倍率
武器	1回	1.8
岩	2回	1.8

特殊効果：—

コマンドゲージ：+30

リロード時間：25秒

追加入力：（なし）

レベルアップによる変化：
- 威力倍率が大きくなる

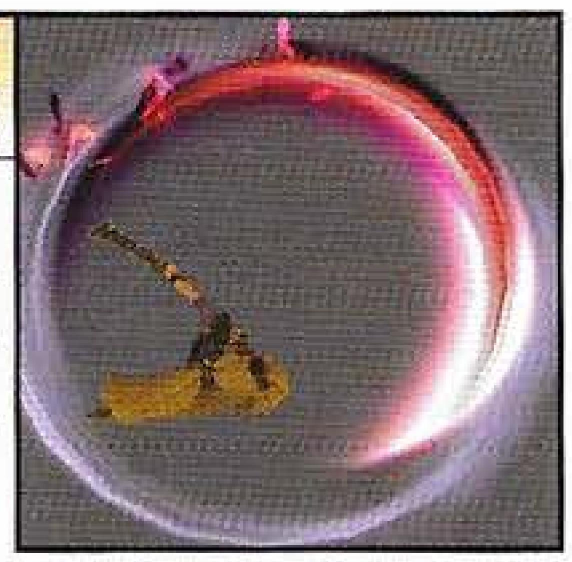
レベル	必要CP	威力倍率
LV2	480	1.9
LV3	530	2.0
LV4	580	2.1
LV5	630	2.2

LV0の効果：（コマンドがLV0になる場面がない）

究極 ソウルリリース

ブレード系

テラ　地上



前方にジャンプしてから武器を振り下ろし、敵に大ダメージを与える。ジャンプのさいには自分の残りHPの75%を失うが、HPがゼロまで減ることはない。

属性：物理

攻撃回数	威力倍率
1回	7.5

特殊効果：—

コマンドゲージ：+40

リロード時間：20秒

追加入力：（なし）

レベルアップによる変化：
- 威力倍率が大きくなる

レベル	必要CP	威力倍率
LV2	420	7.6
LV3	450	7.7
LV4	480	7.8
LV5	510	7.9

LV0の効果：（コマンドがLV0になる場面がない）

上級 ブレイクタイム

テラ / ヴェントゥス / アクア　地上



その場で独自のポーズをとって追加入力に移る。入力に成功し、評価が「GOOD」なら、自分のHPが最大値の10%回復し、FPが10たまる(※1)。

属性：—

攻撃回数	威力倍率
—	—

特殊効果：—

コマンドゲージ：+0

リロード時間：20秒

追加入力：

方式	回数	空振り時	入力ミス	時間切れ
タイミング(※2)	4回	継続	継続	終了

入力成功：入力のたびに自分のHPが回復し、FPがたまる。

レベルアップによる変化：
- HPの回復量が増える
- FPのたまる量が増える

レベル	必要CP	HPの回復量	FPのたまる量
LV2	500	最大値の15%(※1)	15(※1)
LV3	550	最大値の20%(※1)	20(※1)
LV4	600	最大値の25%(※1)	25(※1)

LV0の効果：（コマンドがLV0になる場面がない）

※1……追加入力の評価が「TOO FAST」か「TOO SLOW」だと半分、「EXCELLENT」だと2倍になる。また、その量はアビリティ『アイテムアップ』(→P.191)セット中だと増加する

※2……制限時間は1秒

バトルコマンド △ マジックコマンド

入手方法 P.259〜262

初級 ファイア

テラ ヴェントゥス アクア ／ 地上 空中



敵を追って飛ぶ炎の弾を撃つ。

属性 ファイア

攻撃回数	威力倍率
1回	2.0

特殊効果	—
コマンドゲージ	+25
リロード時間	10秒

追加入力 (なし)

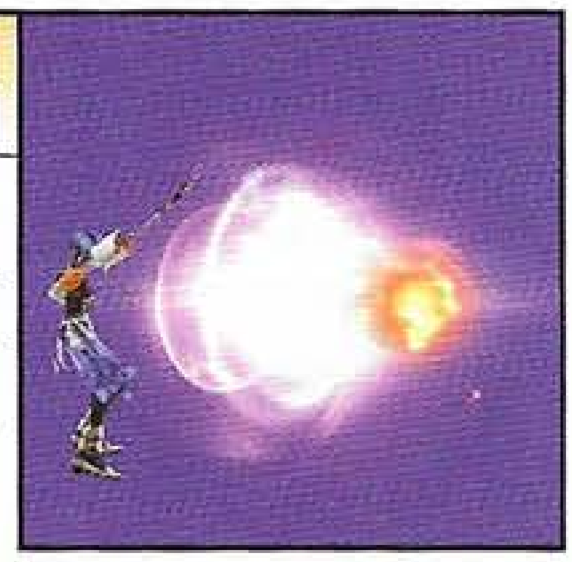
レベルアップによる変化
- 威力倍率が大きくなる

レベル	必要CP	威力倍率
LV2	110	2.1
LV3	130	2.2

LV0の効果 LV1と同じ

初級 ファイラ

テラ ヴェントゥス アクア ／ 地上 空中



敵を追って飛ぶ炎の弾を撃つ。弾のサイズは『ファイア』よりやや大きい。

属性 ファイア

攻撃回数	威力倍率
1回	3.0

特殊効果	—
コマンドゲージ	+30
リロード時間	10秒

追加入力 (なし)

レベルアップによる変化
- 威力倍率が大きくなる

レベル	必要CP	威力倍率
LV2	440	3.1
LV3	460	3.2

LV0の効果 LV1と同じ

上級 ファイガ

テラ ヴェントゥス アクア ／ 地上 空中



敵を追って飛ぶ炎の弾を撃つ。弾のサイズは『ファイラ』よりやや大きい。

属性 ファイア

攻撃回数	威力倍率
1回	5.4

特殊効果	—
コマンドゲージ	+35
リロード時間	15秒

追加入力 (なし)

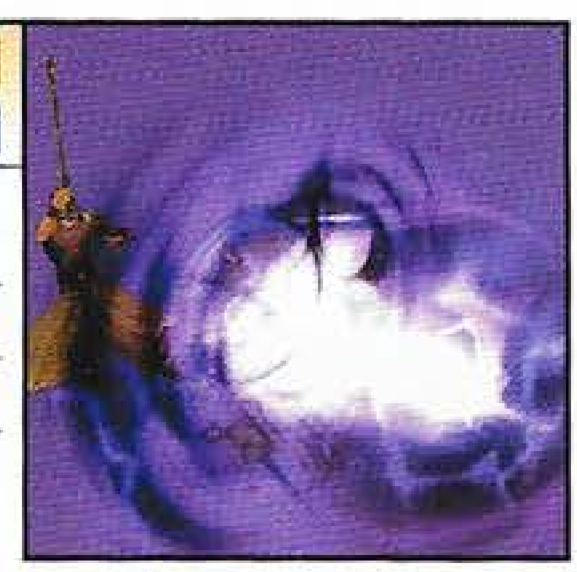
レベルアップによる変化
- 威力倍率が大きくなる

レベル	必要CP	威力倍率
LV2	580	5.5
LV3	610	5.6
LV4	640	5.7

LV0の効果 LV1と同じ

究極 ダークファイガ

テラ ／ 地上 空中



敵を追って飛ぶ闇の弾を撃つ。弾は敵を貫通し、ダメージを与えつつ暗闇状態にする。

属性 ダーク

攻撃回数	威力倍率
1回	6.5

特殊効果	暗闇 [100%／5秒]
コマンドゲージ	+35
リロード時間	20秒

追加入力 (なし)

レベルアップによる変化
- 威力倍率が大きくなる

レベル	必要CP	威力倍率
LV2	480	6.6
LV3	530	6.7
LV4	580	6.8
LV5	630	6.9

LV0の効果 LV1と同じ

マジックコマンド

上級 クラッカーファイガ

テラ／ヴェントゥス／アクア　地上／空中



敵を追って飛ぶ炎の弾を撃つ。弾の飛ぶ速度は『ファイガ』より遅いが、敵に当たると爆発しつつ炎のウズを巻き起こして周囲の敵にもダメージを与える。

属性：ファイア

	攻撃回数	威力倍率
弾	1回	5.2
爆発	1回	5.2
炎のウズ	1回	2.6

特殊効果：—

コマンドゲージ：+30

リロード時間：15秒

追加入力：（なし）

レベルアップによる変化：
- 威力倍率が大きくなる

LV0の効果：LV1と同じ

レベル	必要CP	威力倍率(弾／爆発)	威力倍率(炎のウズ)
LV2	580	5.3	2.65
LV3	610	5.4	2.7
LV4	640	5.5	2.75

上級 トリプルファイガ

アクア　地上／空中



敵を追って飛ぶ炎の弾を3回連続で撃つ。弾を撃ち出す位置は3発とも少しずつちがう。

属性：ファイア

攻撃回数	威力倍率
3回	2.1

特殊効果：—

コマンドゲージ：+15

リロード時間：15秒

追加入力：（なし）

レベルアップによる変化：
- 威力倍率が大きくなる

LV0の効果：（コマンドがLV0になる場面がない）

レベル	必要CP	威力倍率
LV2	615	2.15
LV3	645	2.2
LV4	675	2.25

上級 バレッジファイア

テラ／ヴェントゥス／アクア　地上／空中



敵を追って飛ぶ炎の弾を撃つ。弾は敵を貫通し、ダメージを与える。弾の飛ぶ速度は『クラッカーファイガ』より遅く、同じ敵に2～3回連続で当たることが多い。

属性：ファイア

攻撃回数	威力倍率
3回	2.5

特殊効果：—

コマンドゲージ：+15

リロード時間：15秒

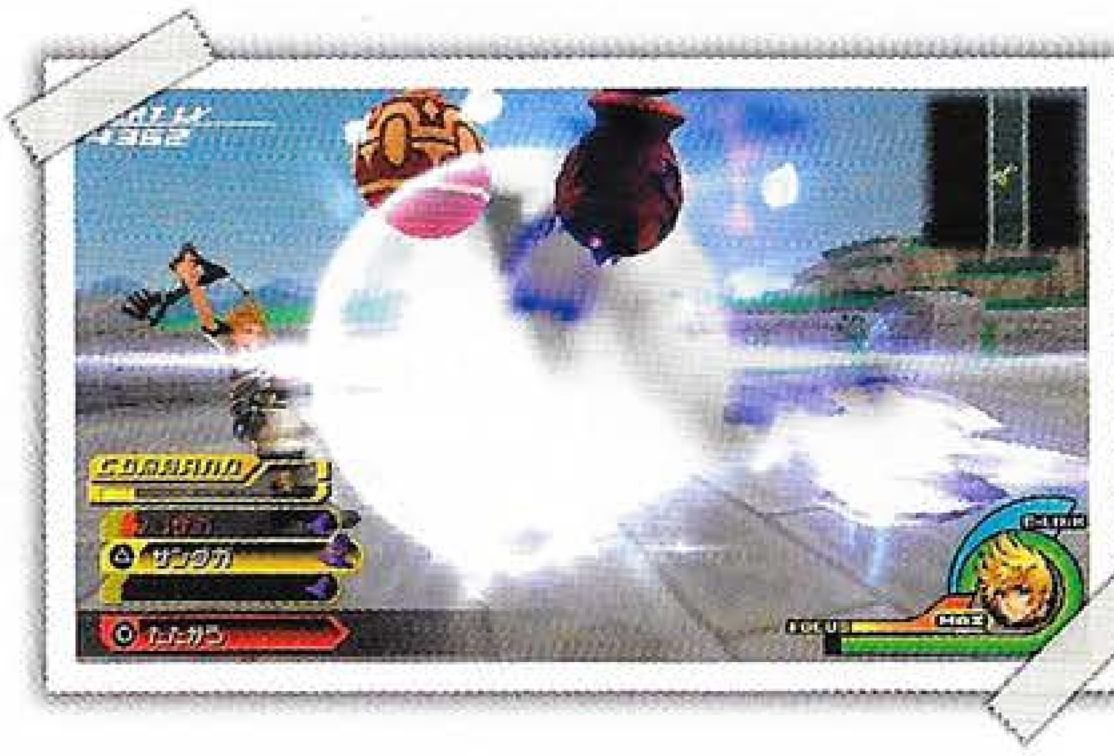
追加入力：（なし）

レベルアップによる変化：
- 威力倍率が大きくなる

LV0の効果：LV1と同じ

レベル	必要CP	威力倍率
LV2	600	2.6
LV3	630	2.7
LV4	660	2.8





入手方法 P.259~262

初級 ブリザド

テラ / ヴェントゥス / アクア　地上 / 空中

敵を貫通しながら直進する氷の弾を撃つ。

属性 ブリザド

攻撃回数	威力倍率
1回	2.0

特殊効果 —

コマンドゲージ +25

リロード時間 10秒



追加入力 (なし)

レベルアップによる変化
- 威力倍率が大きくなる

LV0の効果 LV1と同じ

レベル	必要CP	威力倍率
LV2	100	2.1
LV3	120	2.2

初級 ブリザラ

テラ / ヴェントゥス / アクア　地上 / 空中

敵を貫通しながら直進する氷の弾を撃つ。弾のサイズは『ブリザド』より大きい。

属性 ブリザド

攻撃回数	威力倍率
1回	3.0

特殊効果 —

コマンドゲージ +30

リロード時間 10秒



追加入力 (なし)

レベルアップによる変化
- 威力倍率が大きくなる

LV0の効果 LV1と同じ

レベル	必要CP	威力倍率
LV2	440	3.1
LV3	460	3.2

上級 ブリザガ

テラ / ヴェントゥス / アクア　地上 / 空中

敵を貫通しながら直進する氷の弾を撃つ。弾のサイズは『ブリザラ』より大きい。

属性 ブリザド

攻撃回数	威力倍率
1回	5.4

特殊効果 —

コマンドゲージ +35

リロード時間 15秒



追加入力 (なし)

レベルアップによる変化
- 威力倍率が大きくなる

LV0の効果 LV1と同じ

レベル	必要CP	威力倍率
LV2	580	5.5
LV3	610	5.6
LV4	640	5.7

上級 トリプルブリザガ

アクア　地上 / 空中

敵を貫通しながら直進する氷の弾を3回連続で撃つ。弾のサイズは『ブリザガ』と同じ。

属性 ブリザド

攻撃回数	威力倍率
3回	2.1

特殊効果 —

コマンドゲージ +10

リロード時間 15秒



追加入力 (なし)

レベルアップによる変化
- 威力倍率が大きくなる

LV0の効果 (コマンドがLV0になる場面がない)

レベル	必要CP	威力倍率
LV2	610	2.15
LV3	640	2.2
LV4	670	2.25

INDEX

マジックコマンド

初級 サンダー

テラ / ヴェントゥス / アクア ｜ 地上 / 空中



自分の周囲にいるそれぞれの敵に雷を落とし、落雷の近くにいた敵には放電のダメージを与える。同じ敵に落雷と放電の両方が当たることもある。

属性 サンダー

	攻撃回数	威力倍率
落雷	1回	1.0
放電	1回	0.5

特殊効果	—
コマンドゲージ	+20
リロード時間	10秒

追加入力 (なし)

レベルアップによる変化
●威力倍率が大きくなる

レベル	必要CP	威力倍率(落雷)	威力倍率(放電)
LV2	160	1.1	0.55
LV3	180	1.2	0.6

LV0の効果 LV1と同じ

初級 サンダラ

テラ / ヴェントゥス / アクア ｜ 地上 / 空中



自分の周囲にいるそれぞれの敵に雷を落とし、落雷の近くにいた敵には放電のダメージを与える。同じ敵に落雷と放電の両方が当たることもある。攻撃範囲は『サンダー』より広い。

属性 サンダー

	攻撃回数	威力倍率
落雷	1回	1.5
放電	1回	0.75

特殊効果	—
コマンドゲージ	+25
リロード時間	10秒

追加入力 (なし)

レベルアップによる変化
●威力倍率が大きくなる

レベル	必要CP	威力倍率(落雷)	威力倍率(放電)
LV2	470	1.6	0.8
LV3	490	1.7	0.85

LV0の効果 LV1と同じ

上級 サンダガ

テラ / ヴェントゥス / アクア ｜ 地上 / 空中



自分の周囲にいるそれぞれの敵に雷を落とし、落雷の近くにいた敵には放電のダメージを与える。同じ敵に落雷と放電の両方が当たることもある。攻撃範囲は『サンダラ』より広い。

属性 サンダー

	攻撃回数	威力倍率
落雷	1回	3.2
放電	1回	1.6

特殊効果	—
コマンドゲージ	+30
リロード時間	15秒

追加入力 (なし)

レベルアップによる変化
●威力倍率が大きくなる

レベル	必要CP	威力倍率(落雷)	威力倍率(放電)
LV2	610	3.3	1.65
LV3	640	3.4	1.7
LV4	670	3.5	1.75

LV0の効果 LV1と同じ

上級 サンダガショット

アクア ｜ 地上 / 空中



正面に雷の弾を飛ばす。弾は敵に当たると広範囲に破裂しつつ放電して周囲の敵にもダメージを与える。同じ敵に弾と放電の両方が当たることもある。

属性 サンダー

	攻撃回数	威力倍率
弾	1回	5.0
破裂	1回	5.0
放電	2回	2.5

特殊効果	—
コマンドゲージ	+35
リロード時間	20秒

追加入力 (なし)

レベルアップによる変化
●威力倍率が大きくなる

レベル	必要CP	威力倍率(弾/破裂)	威力倍率(放電)
LV2	610	5.1	2.55
LV3	640	5.2	2.6
LV4	670	5.4	2.7

LV0の効果 (コマンドがLV0になる場面がない)

入手方法 P.259~262

初級 ケアル

ケアル系

テラ / ヴェントゥス / アクア　地上 / 空中



自分のHPを少し回復する。

属性	—
HPの回復量	15+魔法力

特殊効果	—
コマンドゲージ	+0
リロード時間	30秒

追加入力：（なし）

レベルアップによる変化：
- HPの回復量が増える

レベル	必要CP	HPの回復量
LV2	180	18+魔法力
LV3	200	22+魔法力

LV0の効果：HPの回復量が「25+魔法力」になる

初級 ケアルラ

ケアル系

テラ / ヴェントゥス / アクア　地上 / 空中



自分のHPをやや多く回復する。

属性	—
HPの回復量	30+魔法力

特殊効果	—
コマンドゲージ	+0
リロード時間	30秒

追加入力：（なし）

レベルアップによる変化：
- HPの回復量が増える

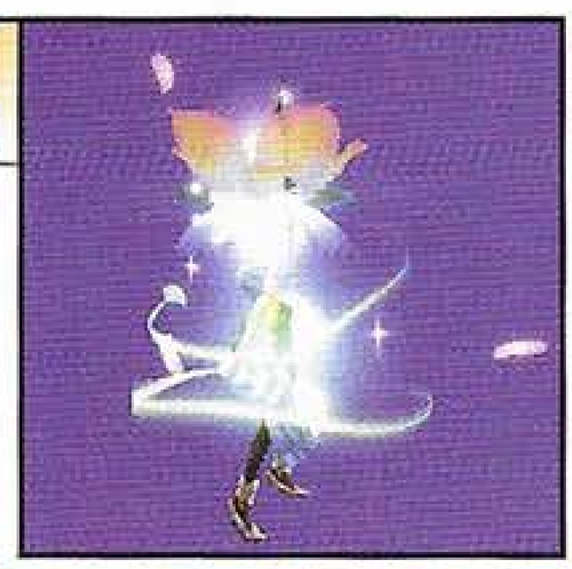
レベル	必要CP	HPの回復量
LV2	510	34+魔法力
LV3	530	38+魔法力

LV0の効果：HPの回復量が「50+魔法力」になる

上級 ケアルガ

ケアル系

テラ / ヴェントゥス / アクア　地上 / 空中



自分のHPをかなり多く回復する。

属性	—
HPの回復量	50+魔法力

特殊効果	—
コマンドゲージ	+0
リロード時間	30秒

追加入力：（なし）

レベルアップによる変化：
- HPの回復量が増える

レベル	必要CP	HPの回復量
LV2	630	55+魔法力
LV3	660	60+魔法力
LV4	690	70+魔法力

LV0の効果：（コマンドがLV0になる場面がない）

上級 エスナ

ケアル系

テラ / ヴェントゥス / アクア　地上 / 空中



自分のステータス異常を解除する。

属性	—

攻撃回数	威力倍率
—	—

特殊効果	—
コマンドゲージ	+0
リロード時間	15秒

追加入力：（なし）

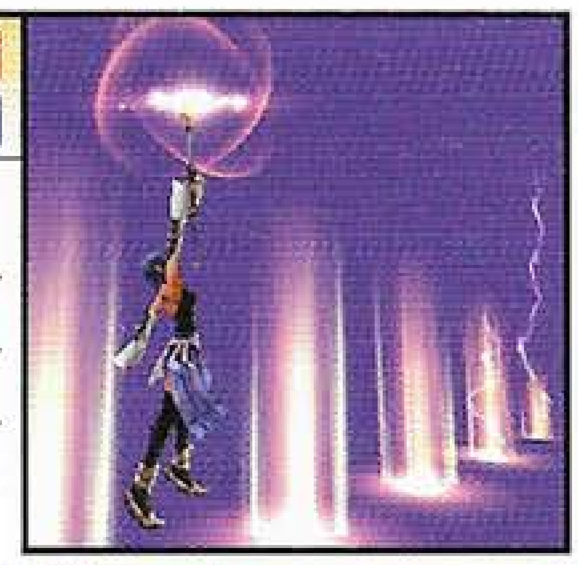
レベルアップによる変化：（レベルアップしない）

マジックコマンド

上級 デトネシールド

デトネ系

テラ / ヴェントゥス / アクア　地上 / 空中



前方の地面に合計3個のトラップを横に並べる。トラップは敵が触れると爆発し、ダメージを与えつつスタン状態にする。トラップは10秒経過するか再設置時に消える。

属性　無

攻撃回数	威力倍率
1回	3.6

特殊効果　スタン［50%／7秒］

コマンドゲージ　+20

リロード時間　20秒

追加入力　（なし）

レベルアップによる変化
- 出現するトラップが増える(LV3→4以外の場合)
- トラップの出現時間が長くなる

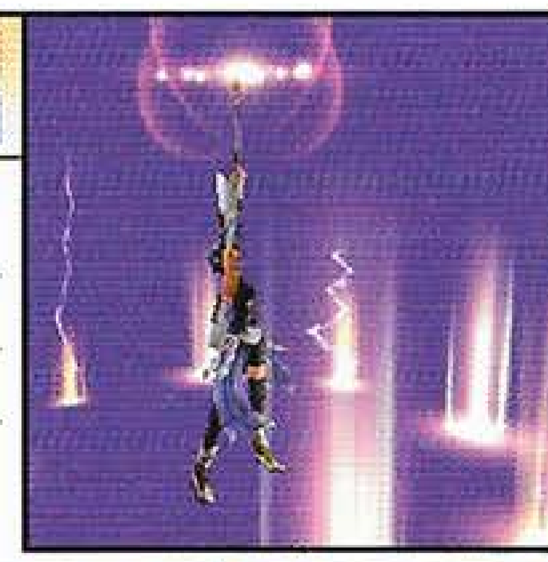
レベル	必要CP	トラップの個数	トラップの出現時間
LV2	530	5個	11秒
LV3	560	7個	12秒
LV4	590	7個	13秒

LV0の効果　トラップの出現時間が9秒である以外はLV1と同じ

上級 デトネスクウェア

デトネ系

テラ / ヴェントゥス / アクア　地上 / 空中



周囲の地面に合計4個のトラップを並べる。トラップは敵が触れると爆発し、ダメージを与えつつスタン状態にする。トラップは10秒経過するか再設置時に消える。

属性　無

攻撃回数	威力倍率
1回	3.6

特殊効果　スタン［50%／7秒］

コマンドゲージ　+20

リロード時間　20秒

追加入力　（なし）

レベルアップによる変化
- 出現するトラップが増える(LV3→4以外の場合)
- トラップの出現時間が長くなる

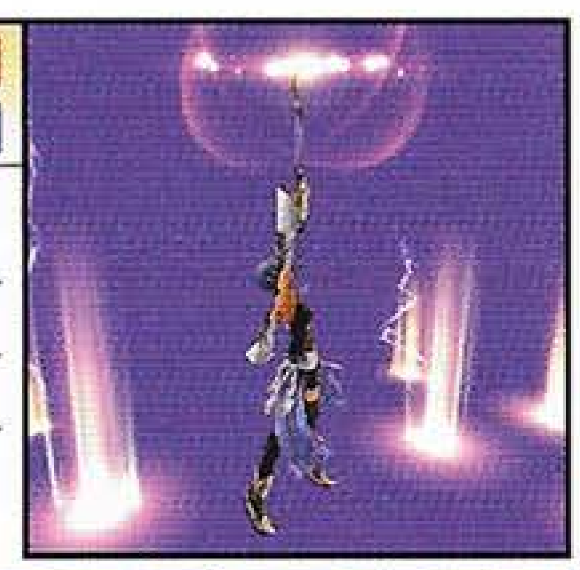
レベル	必要CP	トラップの個数	トラップの出現時間
LV2	530	6個	11秒
LV3	560	8個	12秒
LV4	590	8個	13秒

LV0の効果　トラップの出現時間が9秒である以外はLV1と同じ

究極 デトネチェイサー

デトネ系

アクア　地上 / 空中



左右の地面に合計4個のトラップを並べる。トラップは敵が近づくとその方向へ移動して爆発し、ダメージを与えつつスタン状態にする。トラップは7.5秒経過するか再設置時に消える。

属性　無

攻撃回数	威力倍率
1回	3.6

特殊効果　スタン［50%／7秒］

コマンドゲージ　+15

リロード時間　20秒

追加入力　（なし）

レベルアップによる変化
- 出現するトラップが増える(LV1→2以外の場合)
- トラップの出現時間が長くなる

レベル	必要CP	トラップの個数	トラップの出現時間
LV2	700	4個	8秒
LV3	750	6個	8.5秒
LV4	800	8個	9秒

LV0の効果　（コマンドがLV0になる場面がない）

初級 ゼログラビデ

ゼログラビデ系

テラ / ヴェントゥス / アクア　地上 / 空中



自分の周囲に無重力空間を作り出し、ダメージを与えつつ範囲内の敵を宙に浮かべて行動を封じる(※1)。

属性　無

攻撃回数	威力倍率
1回	0.8

特殊効果　ゼログラビデ［100%／3.5秒］(※2)

コマンドゲージ　+20

リロード時間　10秒

追加入力　（なし）

レベルアップによる変化
- 威力倍率が大きくなる
- 敵の行動を封じる効果の持続時間が長くなる

レベル	必要CP	威力倍率	効果の持続時間
LV2	140	0.9	4秒
LV3	160	1.0	4.5秒

LV0の効果　威力倍率が0.7である以外はLV1と同じ

※1……行動不能の敵には、1.5秒ごとに「その敵の最大HPの5%(5が上限)」のダメージを与えるが、この攻撃ではコマンドゲージがたまらない

※2……行動不能中に攻撃を受けた敵は、行動可能になってから5秒間コンフュ状態になる

入手方法 P.259~262

初級 ゼログラビラ

ゼログラビデ系

テラ ヴェントゥス アクア　地上 空中



自分の周囲に無重力空間を作り出し、ダメージを与えつつ範囲内の敵を宙に浮かべて行動を封じる(※1)。攻撃範囲は『ゼログラビデ』より広い。

属性 無

攻撃回数	威力倍率
1回	1.4

特殊効果 ゼログラビデ[100%／4.5秒](※2)

コマンドゲージ +25

リロード時間 10秒

追加入力 (なし)

レベルアップによる変化
- 威力倍率が大きくなる
- 敵の行動を封じる効果の持続時間が長くなる

レベル	必要CP	威力倍率	効果の持続時間
LV2	490	1.5	5秒
LV3	510	1.6	5.5秒

LV0の効果 威力倍率が1.3である以外はLV1と同じ

上級 ゼログラビガ

ゼログラビデ系

テラ ヴェントゥス アクア　地上 空中



自分の周囲に無重力空間を作り出し、ダメージを与えつつ範囲内の敵を宙に浮かべて行動を封じる(※1)。攻撃範囲は「ゼログラビラ」より広い。

属性 無

攻撃回数	威力倍率
1回	2.5

特殊効果 ゼログラビデ[100%／5.5秒](※2)

コマンドゲージ +30

リロード時間 15秒

追加入力 (なし)

レベルアップによる変化
- 威力倍率が大きくなる
- 敵の行動を封じる効果の持続時間が長くなる

レベル	必要CP	威力倍率	効果の持続時間
LV2	600	2.6	6秒
LV3	630	2.7	6.5秒
LV4	660	2.8	7秒

LV0の効果 (コマンドがLV0になる場面がない)

初級 マグネ

マグネ系

テラ ヴェントゥス アクア　地上 空中



頭上に磁場を発生させ、ダメージを与えつつ近くの敵を引き寄せ、磁場の周囲を回転させて行動を封じる(※3)。磁場の出現時間は3秒。

属性 無

攻撃回数	威力倍率
1回	0.8

特殊効果 マグネ[100%]

コマンドゲージ +15

リロード時間 10秒

追加入力 (なし)

レベルアップによる変化
- 威力倍率が大きくなる
- 磁場の出現時間が長くなる

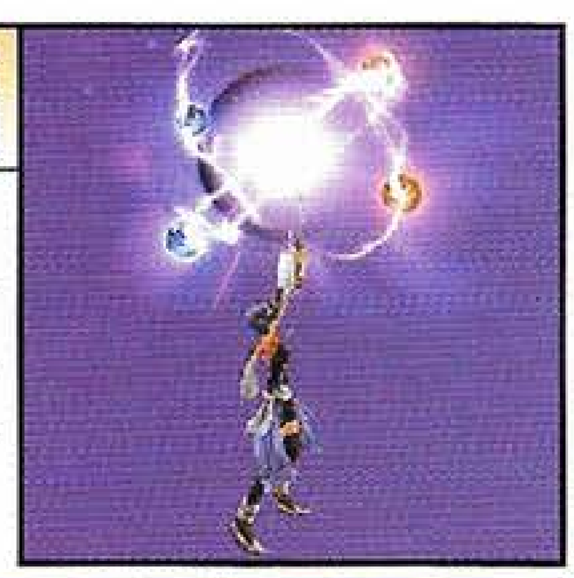
レベル	必要CP	威力倍率	磁場の出現時間
LV2	160	0.9	3.5秒
LV3	180	1.0	4秒

LV0の効果 LV1と同じ

初級 マグネラ

マグネ系

テラ ヴェントゥス アクア　地上 空中



頭上に磁場を発生させ、ダメージを与えつつ近くの敵を引き寄せ、磁場の周囲を回転させて行動を封じる(※3)。磁場の出現時間は4秒で、攻撃範囲は『マグネ』より大きい。

属性 無

攻撃回数	威力倍率
1回	1.0

特殊効果 マグネ[100%]

コマンドゲージ +20

リロード時間 10秒

追加入力 (なし)

レベルアップによる変化
- 威力倍率が大きくなる
- 磁場の出現時間が長くなる

レベル	必要CP	威力倍率	磁場の出現時間
LV2	490	1.1	4.5秒
LV3	510	1.2	5秒

LV0の効果 LV1と同じ

※3……行動不能の敵には、0.75秒ごとに「その敵の最大HPの7%(7が上限)」のダメージを与えるが、この攻撃ではコマンドゲージがたまらない

マジックコマンド

上級 マグネガ

マグネ系

テラ / ヴェントゥス / アクア　地上 / 空中



頭上に磁場を発生させ、ダメージを与えつつ近くの敵を引き寄せ、磁場の周囲を回転させて行動を封じる(※1)。磁場の出現時間は5秒で、攻撃範囲は『マグネラ』より大きい。

属性　無

攻撃回数	威力倍率
1回	1.2

特殊効果　マグネ［100%］

コマンドゲージ　+25

リロード時間　15秒

追加入力　(なし)

レベルアップによる変化
- 威力倍率が大きくなる
- 磁場の出現時間が長くなる

LV0の効果　(コマンドがLV0になる場面がない)

レベル	必要CP	威力倍率	磁場の出現時間
LV2	600	1.3	5.5秒
LV3	630	1.4	6秒
LV4	660	1.5	6.5秒

上級 マニーマグネ

マグネ系

アクア　地上



頭上に磁場を作り出し、近くの敵からマニーを数個ずつ吸い出す。「落とすマニーの総額の約80%」まで吸い出した敵からは何も吸い出せない(※2)。

属性　無

攻撃回数	威力倍率
1回	0

特殊効果　―

コマンドゲージ　+25

リロード時間　15秒

追加入力　(なし)

レベルアップによる変化
- 吸い出せるマニーの限界量が増える

LV0の効果　(コマンドがLV0になる場面がない)

レベル	必要CP	吸い出せるマニーの限界量
LV2	500	落とす量の約100%
LV3	530	落とす量の約150%
LV4	560	落とす量の約200%

上級 エナジーマグネ

マグネ系

アクア　地上



頭上に磁場を作り出し、近くの敵からHPプライズを数個ずつ吸い出す。「落とすHPプライズの総回復量の約80%」まで吸い出した敵からは何も吸い出せない(※2)。

属性　無

攻撃回数	威力倍率
1回	0

特殊効果　―

コマンドゲージ　+25

リロード時間　15秒

追加入力　(なし)

レベルアップによる変化
- 吸い出せるHPプライズの限界量が増える

LV0の効果　(コマンドがLV0になる場面がない)

レベル	必要CP	吸い出せるHPプライズの限界量
LV2	500	落とす量の約100%
LV3	530	落とす量の約150%
LV4	560	落とす量の約200%

上級 Dリンクマグネ

マグネ系

アクア　地上



頭上に磁場を作り出し、近くの敵からD-LINKプライズを数個ずつ吸い出す。「落とすD-LINKプライズの総回復量の約80%」まで吸い出した敵からは何も吸い出せない(※2)。

属性　無

攻撃回数	威力倍率
1回	0

特殊効果　―

コマンドゲージ　+25

リロード時間　15秒

追加入力　(なし)

レベルアップによる変化
- 吸い出せるD-LINKプライズの限界量が増える

LV0の効果　(コマンドがLV0になる場面がない)

レベル	必要CP	吸い出せるD-LINKプライズの限界量
LV2	500	落とす量の約100%
LV3	530	落とす量の約150%
LV4	560	落とす量の約200%

※1……行動不能の敵には、0.75秒ごとに「その敵の最大HPの7%(7が上限)」のダメージを与えるが、この攻撃ではコマンドゲージがたまらない
※2……この方法でプライズを吸い出しても、敵が落とすプライズの量は減らない

入手方法 P.259~262

初級 エアロ

エアロ系

テラ / ヴェントゥス / アクア　地上 / 空中



自分を中心につむじ風を起こし、敵を巻き上げる。つむじ風はしばらくすると弾けるように突風を起こして消え、ダメージを与えつつ敵をスタン状態にする。

属性　無

	攻撃回数	威力倍率
つむじ風	1回	0.5
突風	1回	0.5

特殊効果　スタン［30%／4秒］

コマンドゲージ　+10

リロード時間　10秒

追加入力　(なし)

レベルアップによる変化　●突風の威力倍率が大きくなる

レベル	必要CP	威力倍率(突風)
LV2	140	0.6
LV3	160	0.7

LV0の効果　突風の威力倍率が0.4である以外はLV1と同じ

初級 エアロラ

エアロ系

テラ / ヴェントゥス / アクア　地上 / 空中



自分を中心につむじ風を起こし、敵を巻き上げる。つむじ風はしばらくすると弾けるように突風を起こして消え、ダメージを与えつつ敵をスタン状態にする。攻撃範囲は『エアロ』より広い。

属性　無

	攻撃回数	威力倍率
つむじ風	1回	0.9
突風	1回	0.8

特殊効果　スタン［50%／4秒］

コマンドゲージ　+10

リロード時間　10秒

追加入力　(なし)

レベルアップによる変化　●突風の威力倍率が大きくなる

レベル	必要CP	威力倍率(突風)
LV2	480	0.9
LV3	500	1.0

LV0の効果　突風の威力倍率が0.7である以外はLV1と同じ

上級 エアロガ

エアロ系

テラ / ヴェントゥス / アクア　地上 / 空中



自分を中心につむじ風を起こし、敵を巻き上げる。つむじ風はしばらくすると弾けるように突風を起こして消え、ダメージを与えつつ敵をスタン状態にする。攻撃範囲は『エアロラ』より広い。

属性　無

	攻撃回数	威力倍率
つむじ風	1回	1.9
突風	1回	2.0

特殊効果　スタン［75%／5秒］

コマンドゲージ　+15

リロード時間　15秒

追加入力　(なし)

レベルアップによる変化　●突風の威力倍率が大きくなる

レベル	必要CP	威力倍率(突風)
LV2	610	2.1
LV3	640	2.2
LV4	670	2.3

LV0の効果　突風の威力倍率が1.9である以外はLV1と同じ





INDEX

マジックコマンド

上級 デジョン

テラ　地上　空中



周囲にいる敵を20%の確率で消し去る。消し去った敵からは経験値を得られないが、プライズは入手できる。

属性：無

攻撃回数	威力倍率
1回	0

特殊効果：デジョン [20%]

コマンドゲージ：+30

リロード時間：15秒

追加入力：(なし)

レベルアップによる変化：
- デジョン効果の発生確率が上がる

LV0の効果：(コマンドがLV0になる場面がない)

レベル	必要CP	デジョン効果の発生確率
LV2	610	30%
LV3	640	40%
LV4	670	50%
LV5	700	60%

究極 ホーリー

2スロット使用

ヴェントゥス　地上



自分を囲むように6本の光の柱を出現させたあと、それらを横に回転させながら遠くまで飛ばす。光の柱が出現した時点で、自分のHPが最大値の50%ぶん回復する。

属性：無

攻撃回数	威力倍率
3回	3.0

特殊効果：—

コマンドゲージ：+20

リロード時間：25秒

追加入力：(なし)

レベルアップによる変化：
- 威力倍率が大きくなる
- 光の柱の数が増える(LV2→LV3、LV4→LV5の場合)
- HPの回復量が増える

LV0の効果：(コマンドがLV0になる場面がない)

レベル	必要CP	威力倍率	光の柱の数	HPの回復量
LV2	800	3.05	6本	最大値の60%
LV3	850	3.1	7本	最大値の70%
LV4	900	3.15	7本	最大値の80%
LV5	950	3.2	8本	最大値の90%
LV6	1000	3.25	8本	全回復

究極 フリーズ

2スロット使用

テラ　ヴェントゥス　アクア　地上



横に回転しながら周囲に冷気を放ち、ダメージを与えつつ敵をフリーズ状態にする。

属性：ブリザド

攻撃回数	威力倍率
1回	3.5

特殊効果：フリーズ [100%／5秒]

コマンドゲージ：+38

リロード時間：20秒

追加入力：(なし)

レベルアップによる変化：
- 威力倍率が大きくなる

LV0の効果：(コマンドがLV0になる場面がない)

レベル	必要CP	威力倍率
LV2	670	3.6
LV3	720	3.7
LV4	770	3.8
LV5	820	3.9

究極 グレイシャルアーツ

2スロット使用

アクア　地上



武器を頭上に掲げて周囲に冷気を放ち、ダメージを与えつつ敵をフリーズ状態にする。冷気が当たると、衝撃波で敵を正面に吹き飛ばして壁に衝突させる攻撃もくり出す。

属性：ブリザド

	攻撃回数	威力倍率
冷気	1回	3.3
衝撃波	1回	0
衝突	1回	4.5

特殊効果：フリーズ [100%／5秒]

コマンドゲージ：+25 (※1)

リロード時間：20秒

追加入力：(なし)

レベルアップによる変化：
- 冷気と衝突の威力倍率が大きくなる

LV0の効果：(コマンドがLV0になる場面がない)

レベル	必要CP	威力倍率(冷気)	威力倍率(衝突)
LV2	750	3.4	4.6
LV3	800	3.5	4.7
LV4	850	3.6	4.8
LV5	900	3.7	4.9

※1……衝突の攻撃ではコマンドゲージがたまらない

入手方法 P.259~262

究極 アイスバラージュ

2スロット使用 ｜ アクア ｜ 地上



敵の足元を冷気で凍らせたあと、巨大な氷柱を2回にわけて突き出して攻撃する。

属性：ブリザド

	攻撃回数	威力倍率
冷気	1回	2.3
氷柱	2回	2.3

特殊効果：―

コマンドゲージ：+18

リロード時間：20秒

追加入力：(なし)

レベルアップによる変化：
- 威力倍率が大きくなる

レベル	必要CP	威力倍率
LV2	640	2.4
LV3	690	2.5
LV4	740	2.6
LV5	790	2.7

LV0の効果：(コマンドがLV0になる場面がない)

究極 ファイガバースト

2スロット使用 ｜ アクア ｜ 地上



上空に作り出した灼熱の球体から合計15発の炎を周囲にまき散らし、ダメージを与えつつ敵をバーン状態にする。

属性：ファイア

攻撃回数	威力倍率
15回	1.4

特殊効果：バーン[55%／3.3秒]

コマンドゲージ：+8

リロード時間：20秒

追加入力：(なし)

レベルアップによる変化：
- 威力倍率が大きくなる
- バーン状態の発生確率が上がる

レベル	必要CP	威力倍率	バーン状態の発生確率
LV2	750	1.45	60%
LV3	800	1.5	65%
LV4	850	1.55	70%
LV5	900	1.6	75%

LV0の効果：(コマンドがLV0になる場面がない)

究極 レイジングストーム

2スロット使用 ｜ アクア ｜ 地上



しばらく身構えたあと、自分を囲むように出現した3本の火柱を横に回転させて攻撃する。攻撃中はアナログパッドで火柱とともに移動することが可能。火柱は約6秒間出現する。

属性：ファイア

攻撃回数	威力倍率
1回	2.0

特殊効果：―

コマンドゲージ：+8

リロード時間：20秒

追加入力：(なし)

レベルアップによる変化：
- 威力倍率が大きくなる(LV1→LV2、LV3→LV4以外の場合)
- 火柱の出現時間が長くなる

レベル	必要CP	威力倍率	火柱の出現時間
LV2	840	2.0	約7秒
LV3	890	2.2	約8秒
LV4	940	2.2	約9秒
LV5	990	2.4	約10秒
LV6	1040	2.5	約11秒

LV0の効果：(コマンドがLV0になる場面がない)

究極 メガフレア

2スロット使用 ｜ テラ ヴェントゥス アクア ｜ 地上



巨大な炎の弾を正面に撃つ。弾は敵に近づくかしばらく飛ぶと大爆発を起こし、ダメージを与えつつ敵をバーン状態にする。攻撃範囲がきわめて広い。

属性：ファイア

攻撃回数	威力倍率
1回	15.0

特殊効果：バーン[55%／3.3秒]

コマンドゲージ：+55

リロード時間：25秒

追加入力：(なし)

レベルアップによる変化：
- 威力倍率が大きくなる
- バーン状態の発生確率が上がる

レベル	必要CP	威力倍率	バーン状態の発生確率
LV2	800	15.1	60%
LV3	850	15.2	65%
LV4	900	15.3	70%
LV5	950	15.4	75%
LV6	1000	15.5	80%

LV0の効果：(コマンドがLV0になる場面がない)

マジックコマンド

究極 クエイク

テラ　地上

2スロット使用



自分を中心とした広い範囲に地震を起こしたあと、周囲の3ヵ所から大きな岩を突き出し、ダメージを与えつつ敵をスタン状態にする。

属性　無

	攻撃回数	威力倍率
地震	1回	5.0
岩	1回	5.0

特殊効果　スタン［55%／3.3秒］

コマンドゲージ　+30

リロード時間　20秒

追加入力　（なし）

レベルアップによる変化
- 威力倍率が大きくなる
- スタン状態の発生確率が上がる

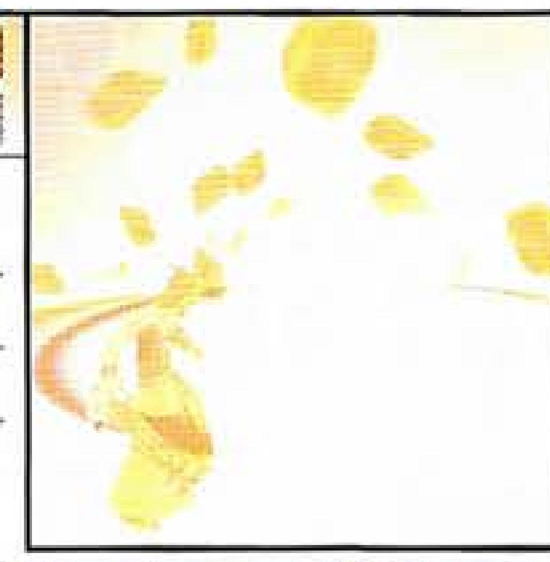
レベル	必要CP	威力倍率	スタン状態の発生確率
LV2	750	5.1	60%
LV3	800	5.2	65%
LV4	850	5.3	70%
LV5	900	5.4	75%

LV0の効果　（コマンドがLV0になる場面がない）

究極 メテオ

テラ　地上

2スロット使用



敵の頭上から巨大な隕石を落とす。隕石は地面に落ちると爆発を起こし、周囲の敵にもダメージを与える。

属性　無

	攻撃回数	威力倍率
隕石	1回	14.5
爆発	1回	14.5

特殊効果　—

コマンドゲージ　+40

リロード時間　25秒

追加入力　（なし）

レベルアップによる変化
- 威力倍率が大きくなる

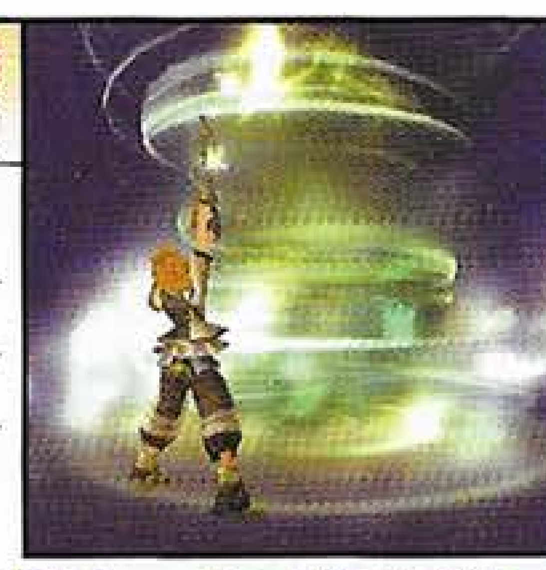
レベル	必要CP	威力倍率
LV2	800	14.6
LV3	850	14.7
LV4	900	14.8
LV5	950	14.9
LV6	1000	15.0

LV0の効果　（コマンドがLV0になる場面がない）

究極 トルネド

ヴェントゥス　地上

エアロ系　2スロット使用



目の前に巨大な竜巻を起こし、ダメージを与えつつ敵を上空に巻き上げて行動を封じる(※1)。竜巻は約6秒間出現し、そのあいだはアナログパッドで竜巻の位置を動かせる。

属性　無

攻撃回数	威力倍率
1回	2.5

特殊効果　—

コマンドゲージ　+25

リロード時間　30秒

追加入力　（なし）

レベルアップによる変化
- 威力倍率が大きくなる
- 竜巻の出現時間が長くなる

レベル	必要CP	威力倍率	竜巻の出現時間
LV2	780	2.6	約7秒
LV3	830	2.7	約8秒
LV4	880	2.8	約9秒
LV5	930	2.9	約10秒
LV6	980	3.0	約11秒

LV0の効果　（コマンドがLV0になる場面がない）

究極 アトモスブレイク

テラ　ヴェントゥス　アクア　地上

ゼログラビデ系　2スロット使用



周囲に無重力空間を作り出し、ダメージを与えつつ敵を宙に浮かべて行動を封じる(※2)。攻撃が当たると、衝撃波で敵を吹き飛ばして壁や床に何度か衝突させる攻撃もくり出す。

属性　無

	攻撃回数	威力倍率
無重力空間	1回	4.8
衝撃波	1回	0
衝突	10回	0.5

特殊効果　ゼログラビデ［100%／5秒］(※3)

コマンドゲージ　+35 (※4)

リロード時間　20秒

追加入力　（なし）

レベルアップによる変化
- 無重力空間の威力倍率が大きくなる

レベル	必要CP	威力倍率(無重力空間)
LV2	730	4.9
LV3	780	5.0
LV4	830	5.1
LV5	880	5.2
LV6	930	5.3

LV0の効果　（コマンドがLV0になる場面がない）

※1……行動不能の敵には、1秒ごとに「その敵の最大HPの10%(10が上限)」のダメージを与えるが、この攻撃ではコマンドゲージがたまらない
※2……行動不能の敵には、1.5秒ごとに「その敵の最大HPの5%(5が上限)」のダメージを与えるが、この攻撃ではコマンドゲージがたまらない
※3……行動不能中に攻撃を受けた敵は、行動可能になってから5秒間コンフュ状態になる　※4……衝突の攻撃ではコマンドゲージがたまらない

究極 ミニマム

ステータス異常系

テラ / ヴェントゥス / アクア　地上 / 空中



自分の周囲にいる敵をミニマム状態にする。ダメージは与えられないが、攻撃範囲が広い。

属性　無

攻撃回数	威力倍率
1回	0

特殊効果　ミニマム［100%／5.5秒］

コマンドゲージ　+8

リロード時間　10秒

追加入力　（なし）

レベルアップによる変化　●ミニマム状態の持続時間が長くなる

レベル	必要CP	ミニマム状態の持続時間
LV2	610	6秒
LV3	660	6.5秒
LV4	710	7秒

LV0の効果　LV2と同じ

上級 ブラックアウト

ステータス異常系

テラ / ヴェントゥス / アクア　地上 / 空中



自分の周囲にいる敵を暗闇状態にする。ダメージは与えられないが、攻撃範囲が広く、持続時間も長め。

属性　無

攻撃回数	威力倍率
1回	0

特殊効果　暗闇［100%／5秒］

コマンドゲージ　+8

リロード時間　10秒

追加入力　（なし）

レベルアップによる変化　●暗闇状態の持続時間が長くなる

レベル	必要CP	暗闇状態の持続時間
LV2	470	6秒
LV3	520	7秒

LV0の効果　LV2と同じ

上級 スナイプバーニング

ステータス異常系

テラ / ヴェントゥス / アクア　地上 / 空中



ターゲットが表示中の敵をバーン状態にする。1体の敵しか攻撃できないが、たとえ敵が遠くにいても瞬時に攻撃が届く。

属性　ファイア

攻撃回数	威力倍率
1回	0

特殊効果　バーン［100%／5秒］

コマンドゲージ　+8

リロード時間　10秒

追加入力　（なし）

レベルアップによる変化　●バーン状態の持続時間が長くなる

レベル	必要CP	バーン状態の持続時間
LV2	470	5.5秒
LV3	520	6秒
LV4	570	6.5秒

LV0の効果　LV2と同じ





マジックコマンド

初級 コンフュ
ステータス異常系

テラ / ヴェントゥス / アクア　地上 / 空中



自分の周囲にいる敵をコンフュ状態にする。ダメージは与えられないが、攻撃範囲が広く、持続時間も長め。

属性　無

攻撃回数	威力倍率
1回	0

特殊効果　コンフュ[100%／5秒]
コマンドゲージ　+8
リロード時間　10秒

追加入力　(なし)

レベルアップによる変化
- コンフュ状態の持続時間が長くなる

レベル	必要CP	コンフュ状態の持続時間
LV2	100	6秒
LV3	150	7秒

LV0の効果　LV2と同じ

初級 バインド
ステータス異常系

テラ / ヴェントゥス / アクア　地上 / 空中



ターゲットが表示中の敵(敵がいなければ自分)の足元に光の輪を5秒間広げ、触れている敵をバインド状態にする。攻撃は遠くまで届くが、位置が低いので空中の敵には当てにくい。

属性　無

攻撃回数	威力倍率
1回	0

特殊効果　バインド[100%]
コマンドゲージ　+8
リロード時間　10秒

追加入力　(なし)

レベルアップによる変化
- 光の輪の出現時間が長くなる

レベル	必要CP	光の輪の出現時間
LV2	120	6秒
LV3	170	7秒

LV0の効果　LV2と同じ

初級 ポイズン
ステータス異常系

テラ / ヴェントゥス / アクア　地上 / 空中



自分の周囲にいる敵をポイズン状態にする。ダメージは与えられないが、攻撃範囲が広く、持続時間も長め。

属性　無

攻撃回数	威力倍率
1回	0

特殊効果　ポイズン[100%／5秒]
コマンドゲージ　+8
リロード時間　10秒

追加入力　(なし)

レベルアップによる変化
- ポイズン状態の持続時間が長くなる

レベル	必要CP	ポイズン状態の持続時間
LV2	100	5.5秒
LV3	150	6秒
LV4	200	6.5秒

LV0の効果　LV2と同じ

初級 スロウ
ステータス異常系

テラ / ヴェントゥス / アクア　地上 / 空中



自分の周囲にいる敵をスロウ状態にする。ダメージは与えられないが、攻撃範囲が広く、持続時間も長め。

属性　無

攻撃回数	威力倍率
1回	0

特殊効果　スロウ[100%／5秒]
コマンドゲージ　+8
リロード時間　10秒

追加入力　(なし)

レベルアップによる変化
- スロウ状態の持続時間が長くなる

レベル	必要CP	スロウ状態の持続時間
LV2	120	6秒
LV3	170	7秒

LV0の効果　LV2と同じ

初級 ストップ

ステータス異常系

テラ / ヴェントゥス / アクア　地上 / 空中



自分の周囲にいる敵をストップ状態にする。ダメージは与えられないが、攻撃範囲が広く、持続時間も長め。

属性 無

攻撃回数	威力倍率
1回	0

特殊効果 ストップ［100%／4秒］

コマンドゲージ +8

リロード時間 10秒

追加入力 （なし）

レベルアップによる変化
- ストップ状態の持続時間が長くなる

レベル	必要CP	ストップ状態の持続時間
LV2	100	4.5秒
LV3	150	5秒

LV0の効果 LV1と同じ

初級 ストプラ

ステータス異常系

テラ / ヴェントゥス / アクア　地上 / 空中



自分の周囲にいる敵をストップ状態にする。攻撃範囲や持続時間は『ストップ』よりも上。

属性 無

攻撃回数	威力倍率
1回	0

特殊効果 ストップ［100%／6秒］

コマンドゲージ +8

リロード時間 10秒

追加入力 （なし）

レベルアップによる変化
- ストップ状態の持続時間が長くなる

レベル	必要CP	ストップ状態の持続時間
LV2	440	6.5秒
LV3	490	7秒

LV0の効果 LV1と同じ

上級 ストプガ

ステータス異常系

テラ / ヴェントゥス / アクア　地上 / 空中



自分の周囲にいる敵をストップ状態にする。攻撃範囲や持続時間は『ストプラ』よりも上。

属性 無

攻撃回数	威力倍率
1回	0

特殊効果 ストップ［100%／8秒］

コマンドゲージ +8

リロード時間 10秒

追加入力 （なし）

レベルアップによる変化
- ストップ状態の持続時間が長くなる

レベル	必要CP	ストップ状態の持続時間
LV2	580	8.5秒
LV3	630	9秒
LV4	680	9.5秒

LV0の効果 （コマンドがLV0になる場面がない）

初級 スリプル

ステータス異常系

テラ / ヴェントゥス / アクア　地上 / 空中



自分の周囲にいる敵をスリプル状態にする。ダメージは与えられないが、攻撃範囲が広く、持続時間も長め。

属性 無

攻撃回数	威力倍率
1回	0

特殊効果 スリプル［100%／5秒］

コマンドゲージ +8

リロード時間 10秒

追加入力 （なし）

レベルアップによる変化
- スリプル状態の持続時間が長くなる

レベル	必要CP	スリプル状態の持続時間
LV2	100	6秒
LV3	150	7秒

LV0の効果 LV2と同じ

INDEX

バトルコマンド △

アイテムコマンド

入手方法 P.262〜264

コマンド	最大セット数	テラ	ヴェントゥス	アクア	地上	効果
ポーション	5	テラ	ヴェントゥス	アクア	地上	自分のHPを最大値の40%ぶん回復する。
ハイポーション	4	テラ	ヴェントゥス	アクア	地上	自分のHPを最大値の60%ぶん回復する。
メガポーション	3	テラ	ヴェントゥス	アクア	地上	自分のHPを全回復する。
エーテル	4	テラ	ヴェントゥス	アクア	地上	自分のFPを50ためる。
メガエーテル	3	テラ	ヴェントゥス	アクア	地上	自分のFPを満タンにする。
オールキュア	3	テラ	ヴェントゥス	アクア	地上	自分のステータス異常を解除する。
エリクサー	2	テラ	ヴェントゥス	アクア	地上	自分のHPを全回復したうえで、FPを満タンにし、ステータス異常を解除する。
ラストエリクサー	2	テラ	ヴェントゥス	アクア	地上	自分のHPを全回復したうえで、FPとD-LINKゲージを満タンにし、ステータス異常を解除する。
バルーンレター	3	テラ	ヴェントゥス	アクア	地上	自分のD-LINKゲージを満タンにする。飛ばした風船が消えるまでは効果が発揮されない。
ジュエルバニラ	3	テラ			地上	自分のコマンドスタイルをフェイタルモードに変化させる(※1)。
ハニーバニー	3		ヴェントゥス		地上	自分のコマンドスタイルをスピードレイヴに変化させる(※1)。
ハットトリック	3			アクア	地上	自分のコマンドスタイルをマジックウィッシュに変化させる(※1)。
ボルケーノカレー	3	テラ	ヴェントゥス	アクア	地上	自分のコマンドスタイルをファイアブレイザーに変化させる(※1)。
スノウベアー	3	テラ	ヴェントゥス	アクア	地上	自分のコマンドスタイルをダイヤモンドダストに変化させる(※1)。
スパークレモン	3	テラ	ヴェントゥス	アクア	地上	自分のコマンドスタイルをサンダーボルトに変化させる(※1)。
クイーンベリー	3	テラ		アクア	地上	自分のコマンドスタイルをブレードチャージに変化させる(※1)。
ロッククランチ	3	テラ			地上	自分のコマンドスタイルをロックブレイカーに変化させる(※1)。
ブラック・ピート	3	テラ			地上	自分のコマンドスタイルをダークインパルスに変化させる(※1)。
グーフィー・パフェ	3		ヴェントゥス		地上	自分のコマンドスタイルをサイクロンに変化させる(※1)。
ミルキーウェイ	3		ヴェントゥス	アクア	地上	自分のコマンドスタイルをエアライダーに変化させる(※1)。
ダブルクランチ	3		ヴェントゥス		地上	自分のコマンドスタイルをウィングブレードに変化させる(※1)。
ドナルド・ソルト	3			アクア	地上	自分のコマンドスタイルをゴーストドライヴに変化させる(※1)。

※1……同時に、コマンドゲージの黄色い部分(すでにコマンドスタイルが1回変化しているときは青い部分、2回変化しているときは白い部分)まで満タンになる。変化するはずのコマンドスタイルを習得していないときは、コマンドゲージが満タンになるのみ。アイスブラスト(→P.121)を習得しているときは、20%の確率でコマンドスタイルがアイスブラストに変化する

バトルコマンド △ ## フレンドコマンド

入手方法 P.264

初級 フレンドケアル

ケアル系

テラ / ヴェントゥス / アクア　地上 / 空中



自分と近くにいる仲間(共闘キャラクター、護衛対象キャラクター、オンラインプレイ時のチームメイト)のHPを少し回復する。

属性	—
HPの回復量	15+魔法力

特殊効果	—
コマンドゲージ	+0
リロード時間	35秒

追加入力：(なし)

レベルアップによる変化：●HPの回復量が増える

レベル	必要CP	HPの回復量
LV2	200	18+魔法力
LV3	220	22+魔法力
LV4	240	26+魔法力

LV0の効果：HPの回復量が「25+魔法力」になる

上級 フレンドケアルラ

ケアル系

テラ / ヴェントゥス / アクア　地上 / 空中



自分と近くにいる仲間(共闘キャラクター、護衛対象キャラクター、オンラインプレイ時のチームメイト)のHPをやや多く回復する。

属性	—
HPの回復量	30+魔法力

特殊効果	—
コマンドゲージ	+0
リロード時間	35秒

追加入力：(なし)

レベルアップによる変化：●HPの回復量が増える

レベル	必要CP	HPの回復量
LV2	540	34+魔法力
LV3	560	38+魔法力
LV4	580	42+魔法力

LV0の効果：HPの回復量が「50+魔法力」になる

上級 フレンドケアルガ

ケアル系

テラ / ヴェントゥス / アクア　地上 / 空中



自分と近くにいる仲間(共闘キャラクター、護衛対象キャラクター、オンラインプレイ時のチームメイト)のHPをかなり多く回復する。

属性	—
HPの回復量	50+魔法力

特殊効果	—
コマンドゲージ	+0
リロード時間	35秒

追加入力：(なし)

レベルアップによる変化：●HPの回復量が増える

レベル	必要CP	HPの回復量
LV2	670	55+魔法力
LV3	700	60+魔法力
LV4	730	70+魔法力

LV0の効果：(コマンドがLV0になる場面がない)

上級 フレンドエスナ

ケアル系

テラ / ヴェントゥス / アクア　地上 / 空中



自分と近くにいる仲間(オンラインプレイ時のチームメイト)のステータス異常を解除する。

属性	—	
攻撃回数	威力倍率	
—	—	

特殊効果	—
コマンドゲージ	+0
リロード時間	15秒

追加入力：(なし)

レベルアップによる変化：(レベルアップしない)

フレンドコマンド

初級 紙吹雪

テラ / ヴェントゥス / アクア　地上 / 空中

紙吹雪が飛び、つぎに当てたクリティカルヒットの可能性がある技が確実にクリティカルヒットするようになる(※1)。複数回当たる技なら、すべてでクリティカルヒットが発生する。

属性 ——

攻撃回数	威力倍率
——	——

特殊効果	——
コマンドゲージ	+0
リロード時間	5秒



追加入力：(なし)

レベルアップによる変化：(レベルアップしない)

上級 花火

テラ / ヴェントゥス / アクア　地上 / 空中

小さな花火が上がり、自分がつぎに受けるダメージが7に固定される。

属性 ——

攻撃回数	威力倍率
——	——

特殊効果	——
コマンドゲージ	+0
リロード時間	5秒



追加入力：(なし)

レベルアップによる変化：(レベルアップしない)

初級 挑発

テラ / ヴェントゥス / アクア　地上 / 空中

手招きをして、出現しているすべての敵の狙いを自分に引きつける。『バニッシュ』(下記参照)の効果中に使ったときは何も起きない。

属性 ——

攻撃回数	威力倍率
——	——

特殊効果	——
コマンドゲージ	+0
リロード時間	5秒



追加入力：(なし)

レベルアップによる変化：(レベルアップしない)

初級 歓喜

テラ / ヴェントゥス / アクア　地上 / 空中

ガッツポーズをとり、経験値を獲得する。獲得量は、使う直前に倒した敵から得た経験値の3倍(※2)。この技を使ったあと、経験値を得ずに再使用したときは何も起きない。

属性 ——

攻撃回数	威力倍率
——	——

特殊効果	——
コマンドゲージ	+0
リロード時間	5秒



追加入力：(なし)

レベルアップによる変化：(レベルアップしない)

上級 バニッシュ

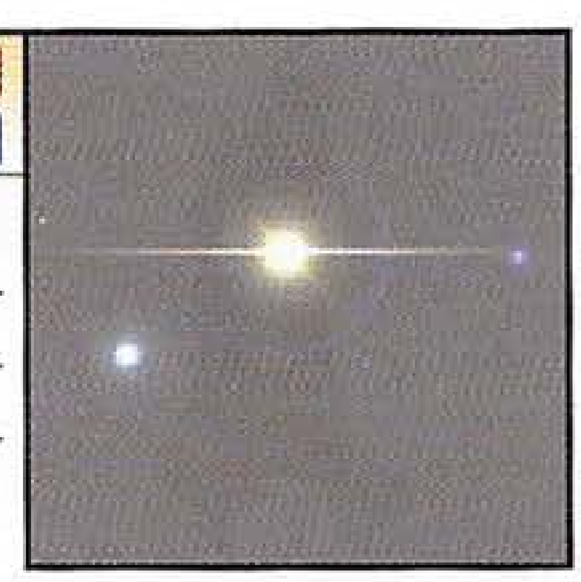
テラ / ヴェントゥス / アクア　地上 / 空中

20秒のあいだ姿を隠し(影は消えない)、敵から狙われないようにする。ただし、敵を攻撃した直後や、しばらく同じ場所にとどまっていたときは、敵に狙われることがある。

属性 ——

攻撃回数	威力倍率
——	——

特殊効果	——
コマンドゲージ	+0
リロード時間	35秒



追加入力：(なし)

レベルアップによる変化：(レベルアップしない)

※1……発生確率が「武器のクリティカル率と同じ」のステータス異常も確実に発生する。クリティカルヒットしない攻撃を当てたときなら効果は持続するが、それが特殊効果を持つものだと効果が切れることがある。また、隣のマップへ移動しても効果が切れる
※2……敵を倒したあとにアビリティ『EXPウォーク』の効果で経験値を得ていたときは、獲得できる経験値が3(1歩あたりの経験値の3倍)になる

究極 トリニティリミット

3スロット使用

テラ / ヴェントゥス / アクア　地上

その場で武器を掲げて追加入力に移る。入力で「GOOD」か「EXCELLENT」の評価を得た場合、広範囲の攻撃で敵に絶大なダメージを与える(※3)。

属性	無

攻撃回数	威力倍率
1回	10.0

特殊効果	—
コマンドゲージ	+0
リロード時間	40秒

追加入力	方式	回数	空振り時	入力ミス	時間切れ
	タイミング(※4)	1回	可能	継続	終了

入力成功：評価が「GOOD」「EXCELLENT」だと攻撃をくり出す。



レベルアップによる変化：(レベルアップしない)

— コマンドシャッフル

テラ / ヴェントゥス / アクア　地上

前方にジャンプしてから武器を振り、敵にダメージを与えつつ所持中のバトルコマンドをすべて落とさせる(※5)。『VSアリーナモード』で「専用デッキ」選択時のみ使用可能(→P.444)。

属性	無

攻撃回数	威力倍率
1回	2.0

特殊効果	—
コマンドゲージ	+30
リロード時間	10秒



追加入力：(なし)

レベルアップによる変化：(レベルアップしない)

— ゴールド

テラ / ヴェントゥス / アクア　地上

勝利時のポーズをとる。『VSアリーナモード』で「専用デッキ」選択時のみ使用可能で(→P.444)、バトル終了時にこのコマンドを所持していると、最終結果のポイントが上がる(→P.446)。

属性	—

攻撃回数	威力倍率
—	—

特殊効果	—
コマンドゲージ	+0
リロード時間	20秒



追加入力：(なし)

レベルアップによる変化：(レベルアップしない)

— ブラック

テラ / ヴェントゥス / アクア　地上

敗北時のポーズをとる。『VSアリーナモード』で「専用デッキ」選択時のみ使用可能で(→P.444)、バトル終了時にこのコマンドを所持していると、最終結果のポイントが下がる(→P.446)。

属性	—

攻撃回数	威力倍率
—	—

特殊効果	—
コマンドゲージ	+0
リロード時間	20秒



追加入力：(なし)

レベルアップによる変化：(レベルアップしない)

— フィニッシュ

テラ / ヴェントゥス / アクア　地上

そのキャラクターが使用できるフィニッシュコマンド『フィニッシュ』(→P.68)と同じ動作で攻撃する。『VSアリーナモード』で「専用デッキ」選択時のみ使用可能(→P.444)。

属性	物理

	攻撃回数	威力倍率
テラ	4回	1.0
ヴェントゥス	5回	1.0
アクア	1回	3.5

特殊効果	—
コマンドゲージ	+10
リロード時間	1秒



追加入力：(なし)

レベルアップによる変化：(レベルアップしない)

※3……『アリーナモード』(オンライン時)でのチームメンバーは、追加入力に移る前に◉ボタンを押すと攻撃に参加できる(遠くにいてもワープで集合する)。そのときは、チームメンバーも追加入力をすることになり、全員が「GOOD」か「EXCELLENT」の評価を得たときのみ攻撃が可能で、参加したキャラクター全員ぶんの魔法力の合計をもとにしたダメージを与える
※4……制限時間は2秒
※5……敵を倒したときは1個しか落とさない

アクションコマンド ⊗または▣ いどうコマンド

入手方法 P.264〜265

ジャンプタイプ

ジャンプ

テラ / ヴェントゥス / アクア　地上

操作方法：地上で⊗ボタン
連動コマンド：―

真上(アナログパッド入力時は入力方向)へジャンプする。⊗ボタンを長く押すほど、高くジャンプすることが可能。

属性	―	特殊効果	―
威力倍率	―		
無敵時間	―	コマンドゲージ	+0

レベルアップによる変化：(レベルアップしない)

ハイジャンプ

テラ / ヴェントゥス / アクア　地上

操作方法：地上で⊗ボタン
連動コマンド：―

『ジャンプ』の強化版。ジャンプできる高さの限界が約1.5倍になっており、コマンドをレベルアップさせてジャンプの高さや速度を上げることもできる。

属性	―	特殊効果	―
威力倍率	―		
無敵時間	―	コマンドゲージ	+0

レベルアップによる変化：
- ジャンプの高さが上がる(右の表の倍率は『ジャンプ』との比較)
- ジャンプで上昇する速度が上がる

LV0の効果：(コマンドがLV0になる場面がない)

レベル	必要CP	高さ	上昇速度
LV2	550	×1.58	×1.08
LV3	650	×1.70	×1.16
LV4	750	×1.84	×1.23

ドッジロールタイプ

ドッジロール

ヴェントゥス　地上

操作方法：地上でアナログパッド+◉ボタン
連動コマンド：―

アナログパッドの入力方向へ前転で移動する。動作をはじめた直後は無敵となり、敵の攻撃を回避できる。

属性	―	特殊効果	―
威力倍率	―		
無敵時間	動作開始から0.37秒	コマンドゲージ	+0

レベルアップによる変化：
- 無敵時間が長くなる

LV0の効果：LV3と同じ

レベル	必要CP	無敵時間
LV2	480	0.43秒
LV3	530	0.53秒
LV4	580	0.67秒

サンダーロール

ヴェントゥス　地上

操作方法：地上でアナログパッド+◉ボタン
連動コマンド：―

攻撃能力を持った『ドッジロール』で、移動中に触れた敵にダメージを与えることができる。かわりに、無敵時間は『ドッジロール』よりも大幅に短い。

属性	サンダー	特殊効果	―
威力倍率	0.7		
無敵時間	動作開始から0.07秒	コマンドゲージ	+12

レベルアップによる変化：
- 無敵時間が長くなる(LV2→LV3の場合)

LV0の効果：(コマンドがLV0になる場面がない)

レベル	必要CP	無敵時間
LV2	1200	0.07秒
LV3	1300	0.1秒
LV4	1400	0.1秒

ホイールロールタイプ

ホイールロール

アクア　地上

操作方法：地上でアナログパッド+◉ボタン
連動コマンド：―

アナログパッドの入力方向へ側転で移動する。動作をはじめた直後は無敵となり、敵の攻撃を回避できる。

属性	―	特殊効果	―
威力倍率	―		
無敵時間	動作開始から0.37秒	コマンドゲージ	+0

レベルアップによる変化：
- 無敵時間が長くなる

LV0の効果：LV3と同じ

レベル	必要CP	無敵時間
LV2	480	0.43秒
LV3	530	0.53秒
LV4	580	0.67秒



ホイールロールタイプ

ファイアロール

アクア | 地上 | 操作方法：地上でアナログパッド+◉ボタン | 連動コマンド：—

攻撃能力を持った『ホイールロール』で、移動中に触れた敵にダメージを与えることができる。かわりに、無敵時間は『ホイールロール』よりも大幅に短い。

属性	ファイア	特殊効果	—
威力倍率	0.7		
無敵時間	動作開始から0.07秒	コマンドゲージ	+12

レベルアップによる変化
- 無敵時間が長くなる(LV2→LV3の場合)

LV0の効果：(コマンドがLV0になる場面がない)

レベル	必要CP	無敵時間
LV2	1200	0.07秒
LV3	1300	0.1秒
LV4	1400	0.1秒

エアスライドタイプ

エアスライド

テラ / ヴェントゥス / アクア | 空中 | 操作方法：空中で◉ボタン | 連動コマンド：先 ソニックスライド

前方(アナログパッド入力時は入力方向)へ高速で移動する。動作をはじめた直後は無敵となり、敵の攻撃を回避できる。アクアの場合、リフレクタイプのコマンドをセットしていると、アナログパッドを入力したときしか使えない。

属性	—	特殊効果	—
威力倍率	—		
無敵時間	動作開始から0.4秒	コマンドゲージ	+0

レベルアップによる変化
- 移動距離が長くなる
- 無敵時間が長くなる

LV0の効果：LV3と同じ

レベル	必要CP	移動距離	無敵時間
LV2	850	×1.375	0.47秒
LV3	950	×1.875	0.57秒
LV4	1050	×2.5	0.67秒

アイススライド

テラ / ヴェントゥス / アクア | 空中 | 操作方法：空中で◉ボタン | 連動コマンド：先 ソニックスライド

攻撃能力を持った『エアスライド』で、移動中に触れた敵にダメージを与えることができる。『エアスライド』よりも移動距離は長めだが(LV1のときなら1.375倍)、無敵時間は『エアスライド』の半分ほどしかない。

属性	ブリザド	特殊効果	—
威力倍率	1.0		
無敵時間	動作開始から0.2秒	コマンドゲージ	+12

レベルアップによる変化
- 移動距離が長くなる(右の表の倍率は『エアスライドLV1』との比較)
- 無敵時間が長くなる

LV0の効果：(コマンドがLV0になる場面がない)

レベル	必要CP	移動距離	無敵時間
LV2	1200	×1.75	0.23秒
LV3	1300	×2.25	0.27秒
LV4	1400	×2.875	0.33秒

ソニックスライド

テラ | 地上 / 空中 | 操作方法：『エアスライド』『アイススライド』『スライド』での移動途中に◉ボタン | 連動コマンド：元 エアスライド、アイススライド、スライド

その場で身構えたあと、前方(アナログパッド入力時は入力方向)へ高速で移動する。移動開始から0.2秒後までの突進中は、触れた敵にダメージを与えることも可能。

属性	無	特殊効果	—
威力倍率	1.2		
無敵時間	—	コマンドゲージ	+20

レベルアップによる変化
- 突進する時間が長くなる

LV0の効果：(コマンドがLV0になる場面がない)

レベル	必要CP	突進する時間
LV2	1000	0.27秒
LV3	1100	0.4秒
LV4	1200	0.53秒

スライド

テラ | 地上 | 操作方法：地上でアナログパッド+◉ボタン | 連動コマンド：先 ソニックスライド

アナログパッドの入力方向へ高速移動する。動作をはじめた直後は無敵となり、敵の攻撃を回避できる。

属性	—	特殊効果	—
威力倍率	—		
無敵時間	動作開始から0.37秒	コマンドゲージ	+0

レベルアップによる変化
- 移動距離が長くなる
- 無敵時間が長くなる

LV0の効果：LV3と同じ

レベル	必要CP	移動距離	無敵時間
LV2	850	×1.375	0.43秒
LV3	950	×1.875	0.53秒
LV4	1050	×2.5	0.67秒

いどうコマンド

入手方法 P.264~265

スライドターン

ヴェントゥス 地上

操作方法 ターゲットが表示中の敵が攻撃してきた瞬間に地上で◉ボタン

連動コマンド 先 ターンスラッシュ

円を描くように移動して敵の背後にまわりこむ。動作をしているあいだは無敵となり、敵の攻撃を回避できる。

属性	—	特殊効果	—
威力倍率	—		
無敵時間	移動しているあいだ	コマンドゲージ	+0

レベルアップによる変化: (レベルアップしない)

グライドタイプ

グライド

ヴェントゥス 空中

操作方法 空中で⊗ボタン押しっぱなし

連動コマンド —

前方へ滑空する。アナログパッドの左右で旋回できるものの、向きを急に変えることはできない。飛行中は高度が少しずつ下がっていくが、⊗ボタンを押しているあいだは着地せずに飛びつづける。

属性	—	特殊効果	—
威力倍率	—		
無敵時間	—	コマンドゲージ	+0

レベルアップによる変化: (レベルアップしない)

スーパーグライド

ヴェントゥス 空中

操作方法 空中で⊗ボタン押しっぱなし

連動コマンド —

『グライド』の強化版。前方へ進む速度が1.8倍になっており、コマンドをレベルアップさせて速度を上げることもできる。

属性	—	特殊効果	—
威力倍率	—		
無敵時間	—	コマンドゲージ	+0

レベルアップによる変化: ●移動速度が上がる(右の表の倍率は『グライド』との比較)

レベル	必要CP	移動速度
LV2	1200	×2.0
LV3	1300	×2.22
LV4	1400	×2.5

LV0の効果: (コマンドがLV0になる場面がない)

ファイアグライド

ヴェントゥス 空中

操作方法 空中で⊗ボタン押しっぱなし

連動コマンド —

攻撃能力を持った『グライド』で、移動中に触れた敵にダメージを与えられる。前方へ進む速度が『グライド』の1.1倍になっており、コマンドをレベルアップさせて速度を上げることもできる。

属性	ファイア	特殊効果	—
威力倍率	1.2		
無敵時間	—	コマンドゲージ	+8

レベルアップによる変化: ●移動速度が上がる(右の表の倍率は『グライド』との比較)

レベル	必要CP	移動速度
LV2	1200	×1.3
LV3	1300	×1.5
LV4	1400	×1.8

LV0の効果: (コマンドがLV0になる場面がない)

コンボスライド

ヴェントゥス アクア 地上 空中

操作方法 ベースコマンド(コンボフィニッシュ以外)が当たったときに◉ボタン

連動コマンド —

攻撃の動作を中断し、敵に向かって高速で移動する。アナログパッド入力時は、入力方向へ一瞬だけ移動してから敵に接近するが、『ドッジロール』などの◉ボタンで実行できるアクションコマンドをセットしているときはそのコマンドが優先される。

属性	—	特殊効果	—
威力倍率	—		
無敵時間	移動しているあいだ	コマンドゲージ	+0

レベルアップによる変化: (必要CPの変化のみ)

レベル	必要CP
LV2	700
LV3	800
LV4	900

LV0の効果: (コマンドがLV0になる場面がない)

テレポ

アクア | 地上 空中

操作方法：ターゲットが表示中の敵が攻撃してきた瞬間に◎ボタン
連動コマンド：—

ワープで敵の背後にまわりこむ。ワープをしているあいだは無敵となり、敵の攻撃を回避できる。『スライドターン』とちがい、空中でも使用可能。

属性	—	特殊効果	—
威力倍率	—		
無敵時間	ワープしているあいだ	コマンドゲージ	+0

レベルアップによる変化：（レベルアップしない）

ダブルフライト

アクア | 空中

操作方法：空中で⊗ボタン
連動コマンド：—

きりもみ回転をしながら、より上空へ2段目のジャンプをする。上昇する速度は地上からのジャンプよりも速いが、ジャンプできる高さは『ハイジャンプ』よりやや低い。なお、段差から落ちたときや着地する前にほかのコマンドを使ったときは行なえない。

属性	—	特殊効果	—
威力倍率	—		
無敵時間	—	コマンドゲージ	+0

レベルアップによる変化：（レベルアップしない）

アクションコマンド ◎ ガードコマンド

入手方法 P.265～266

ガードタイプ

リフレクトガード

テラ ヴェントゥス | 地上

操作方法：地上で◎ボタン
連動コマンド：先 リベンジスタンプ、リベンジラッシュ

武器を構えて身を守り、前方からの攻撃をガードする。ガード可能なのは動作開始から1秒間で、ガード成功後もその0.67秒後まで自動的にガードが可能になる。ただし、敵が使う特定の攻撃、無属性の攻撃、背中側で受けた攻撃はガードできない。

属性	—	特殊効果	—
威力倍率	—		
無敵時間	—	コマンドゲージ	+0

レベルアップによる変化：（必要CPの変化のみ）

LV0の効果：LV3と同じ

レベル	必要CP
LV2	300
LV3	350

レストアガード

テラ ヴェントゥス | 地上

操作方法：地上で◎ボタン
連動コマンド：先 リベンジスタンプ、リベンジラッシュ

『リフレクトガード』の強化版で、ガードに成功すると自分のHPが「その攻撃で受けるはずだったダメージ」ぶん回復する。ガードの能力は『リフレクトガード』と同じ。

属性	—	特殊効果	—
威力倍率	—		
無敵時間	—	コマンドゲージ	+0

レベルアップによる変化：（必要CPの変化のみ）

LV0の効果：（コマンドがLV0になる場面がない）

レベル	必要CP
LV2	500
LV3	550

チャージガード

テラ ヴェントゥス | 地上

操作方法：地上で◎ボタン
連動コマンド：先 リベンジスタンプ、リベンジラッシュ

『リフレクトガード』の強化版で、ガードに成功すると自分のFPが「その攻撃で受けるはずだったダメージ」ぶんたまる（※1）。ガードの能力は『リフレクトガード』と同じ。

属性	—	特殊効果	—
威力倍率	—		
無敵時間	—	コマンドゲージ	+0

レベルアップによる変化：（必要CPの変化のみ）

LV0の効果：（コマンドがLV0になる場面がない）

レベル	必要CP
LV2	500
LV3	550

※1……ダメージ量が1～2の場合、FPが2～3たまることがある

ガードコマンド

入手方法 P.265~266

ガードタイプ

スタンガード

テラ / ヴェントゥス　地上

操作方法 地上で◉ボタン

連動コマンド 先 リベンジスタンプ、リベンジラッシュ

『リフレクトガード』の強化版で、ガードに成功すると攻撃してきた敵をスタン状態にする。ガードの能力は『リフレクトガード』と同じ。

属性	無
威力倍率	0
無敵時間	—
特殊効果	スタン[100%／7秒]
コマンドゲージ	+0

レベルアップによる変化：（必要CPの変化のみ）

LV0の効果：（コマンドがLV0になる場面がない）

レベル	必要CP
LV2	500
LV3	550

ポイズンガード

テラ / ヴェントゥス　地上

操作方法 地上で◉ボタン

連動コマンド 先 リベンジスタンプ、リベンジラッシュ

『リフレクトガード』の強化版で、ガードに成功すると攻撃してきた敵をポイズン状態にする。ガードの能力は『リフレクトガード』と同じ。

属性	無
威力倍率	0
無敵時間	—
特殊効果	ポイズン[100%／5秒]
コマンドゲージ	+0

レベルアップによる変化：（必要CPの変化のみ）

LV0の効果：（コマンドがLV0になる場面がない）

レベル	必要CP
LV2	500
LV3	550

リフレクタイプ

リフレク

アクア　地上 / 空中

操作方法 ◉ボタン

連動コマンド 先 バリアクラッカー

バリアを張って身を守り、全方向からの攻撃をガードする。ガード可能なのは動作開始から1秒間で、ガード成功後もその0.67秒後まで自動的にガードが可能になる。ただし、敵が使う特定の攻撃と無属性の攻撃はガードできない。

属性	—
威力倍率	—
無敵時間	—
特殊効果	—
コマンドゲージ	+0

レベルアップによる変化：（必要CPの変化のみ）

LV0の効果：LV3と同じ

レベル	必要CP
LV2	300
LV3	350

レストアバリア

アクア　地上 / 空中

操作方法 ◉ボタン

連動コマンド 先 バリアクラッカー

『リフレク』の強化版で、ガードに成功すると自分のHPが「その攻撃で受けるはずだったダメージ」ぶん回復する。ガードの能力は『リフレク』と同じ。

属性	—
威力倍率	—
無敵時間	—
特殊効果	—
コマンドゲージ	+0

レベルアップによる変化：（必要CPの変化のみ）

LV0の効果：（コマンドがLV0になる場面がない）

レベル	必要CP
LV2	500
LV3	550

チャージバリア

アクア　地上 / 空中

操作方法 ◉ボタン

連動コマンド 先 バリアクラッカー

『リフレク』の強化版で、ガードに成功すると自分のFPが「その攻撃で受けるはずだったダメージ」ぶんたまる(※1)。ガードの能力は『リフレク』と同じ。

属性	—
威力倍率	—
無敵時間	—
特殊効果	—
コマンドゲージ	+0

レベルアップによる変化：（必要CPの変化のみ）

LV0の効果：（コマンドがLV0になる場面がない）

レベル	必要CP
LV2	500
LV3	550

※1……ダメージ量が1~2の場合、FPが2~3たまることがある

リフレクタイプ

コンフュバリア

アクア　地上　空中　操作方法 ◎ボタン　連動コマンド 先 バリアクラッカー

『リフレク』の強化版で、ガードに成功すると攻撃してきた敵をコンフュ状態にする。ガードの能力は『リフレク』と同じ。

属性	無
威力倍率	0
無敵時間	—
特殊効果	コンフュ [100%／5秒]
コマンドゲージ	+0

レベルアップによる変化：(必要CPの変化のみ)

LV0の効果：(コマンドがLV0になる場面がない)

レベル	必要CP
LV2	500
LV3	550

ストップバリア

アクア　地上　空中　操作方法 ◎ボタン　連動コマンド 先 バリアクラッカー

『リフレク』の強化版で、ガードに成功すると攻撃してきた敵をストップ状態にする。ガードの能力は『リフレク』と同じ。

属性	無
威力倍率	0
無敵時間	—
特殊効果	ストップ [100%／2秒]
コマンドゲージ	+0

レベルアップによる変化：(必要CPの変化のみ)

LV0の効果：(コマンドがLV0になる場面がない)

レベル	必要CP
LV2	500
LV3	550

アクションコマンド ◎または□ カウンターコマンド

入手方法 P.266

リベンジスタンプ

テラ　地上　操作方法 ガード成功直後に◎ボタン　連動コマンド 元 リフレクトガードなど(ガードタイプ各種)

前方にジャンプしてから真下に向けた武器で地面を突き、周囲に衝撃波を放って反撃する。攻撃してきた敵が近くにいるときしか使用できない。

属性	無
威力倍率	2.5(武器、衝撃波とも)
無敵時間	動作開始から終了まで
特殊効果	—
コマンドゲージ	+40

レベルアップによる変化：(必要CPの変化のみ)

LV0の効果：LV3と同じ

レベル	必要CP
LV2	450
LV3	500
LV4	550

リベンジファング

テラ　地上　空中　操作方法 吹き飛ばされているときに◎ボタン　連動コマンド —

敵に高速で接近しながら武器を振り下ろして反撃する。

属性	無
威力倍率	3.0
無敵時間	動作開始から終了まで
特殊効果	—
コマンドゲージ	+30

レベルアップによる変化：(必要CPの変化のみ)

LV0の効果：LV3と同じ

レベル	必要CP
LV2	400
LV3	450
LV4	500

リベンジラッシュ

ヴェントゥス　地上　操作方法 ガード成功直後に◎ボタン　連動コマンド 元 リフレクトガードなど(ガードタイプ各種)

きりもみ回転で敵に突進しながら武器を2回振りまわして反撃する。攻撃してきた敵が近くにいるときしか使用できない。

属性	無
威力倍率	2.5×2回
無敵時間	動作開始から終了まで
特殊効果	—
コマンドゲージ	+40

レベルアップによる変化：(必要CPの変化のみ)

LV0の効果：LV3と同じ

レベル	必要CP
LV2	450
LV3	500
LV4	550

カウンターコマンド

入手方法 P.266

ターンスラッシュ

ヴェントゥス　地上

操作方法：『スライドターン』の動作中に◉ボタン

連動コマンド：元 スライドターン

前方にジャンプしてから武器を振り下ろして反撃する。

属性	無
威力倍率	5.0
無敵時間	動作開始から終了まで
特殊効果	―
コマンドゲージ	+40

レベルアップによる変化：(必要CPの変化のみ)

LV0の効果：(コマンドがLV0になる場面がない)

レベル	必要CP
LV2	450
LV3	500
LV4	550

リベンジレイド

ヴェントゥス　地上　空中

操作方法：吹き飛ばされているときに◉ボタン

連動コマンド：―

正面に武器を投げて反撃する。投げた武器は敵を貫通し、ダメージを与えたあと手元にもどる。

属性	無
威力倍率	1.5(往路、復路とも)
無敵時間	動作開始から終了まで
特殊効果	―
コマンドゲージ	+30

レベルアップによる変化：(必要CPの変化のみ)

LV0の効果：LV3と同じ

レベル	必要CP
LV2	400
LV3	450
LV4	500

バリアクラッカー

アクア　地上　空中

操作方法：ガード成功直後に◉ボタン

連動コマンド：元 リフレクなど(リフレクタイプ各種)

自分の周囲に無数の爆発を起こして反撃する。攻撃してきた敵が近くにいるときしか使用できない。

属性	無
威力倍率	2.5
無敵時間	動作開始から終了まで
特殊効果	―
コマンドゲージ	+40

レベルアップによる変化：(必要CPの変化のみ)

LV0の効果：LV3と同じ

レベル	必要CP
LV2	450
LV3	500
LV4	550

リベンジブリッツ

アクア　地上　空中

操作方法：吹き飛ばされているときに◉ボタン

連動コマンド：―

小さなバリアを張ったまま敵に突進したあと、武器を振り上げて反撃する。

属性	無
威力倍率	1.2×3回
無敵時間	動作開始から終了まで
特殊効果	―
コマンドゲージ	+30

レベルアップによる変化：(必要CPの変化のみ)

LV0の効果：LV3と同じ

レベル	必要CP
LV2	400
LV3	450
LV4	500





L+R シュートロックコマンド

入手方法 P.266〜267

メテオシャワー

テラ ヴェントゥス アクア / 地上 空中

最大ロック数 30



敵を追って高速で飛ぶ流星のような弾を連射する。追加入力では、◎ボタンを押すたびに3発の弾を同時に撃つ。

属性 無

	攻撃回数	威力倍率
通常	下記	0.6
追加入力	3回	0.5

特殊効果	—
コマンドゲージ	+0
リロード時間	—

追加入力	方式	回数	空振り時	入力ミス	時間切れ	入力成功
	◎ボタン連打	時間制	可能	継続	終了	入力のたびに3発の弾を同時に撃つ。

レベルアップによる変化
- 多重ロックオンのペースが速くなる
- 追加入力が可能になる(LV1→LV2の場合)
- 追加入力の受付時間が長くなる

レベル	必要CP	多重ロックオンのペース	追加入力の受付時間
LV1	—	秒間6回	(追加入力ができない)
LV2	500	秒間7.5回	2秒
LV3	550	秒間10回	2.5秒
LV4	600	秒間15回	3秒

ロック数による攻撃回数の変化

ロック数	攻撃回数
1〜5	ロック数と同じ
6〜8	11回
9〜17	21回
18〜30	30回

フレイムバースト

テラ ヴェントゥス アクア / 地上 空中

最大ロック数 15



敵を追って高速で飛ぶ炎の弾を連射する。追加入力では、◎ボタンを押すたびに3発の弾を同時に撃つ。

属性 ファイア

	攻撃回数	威力倍率
通常	下記	0.9
追加入力	3回	0.4

特殊効果	—
コマンドゲージ	+0
リロード時間	—

追加入力	方式	回数	空振り時	入力ミス	時間切れ	入力成功
	◎ボタン連打	時間制	可能	継続	終了	入力のたびに3発の弾を同時に撃つ。

レベルアップによる変化
- 多重ロックオンのペースが速くなる
- 追加入力が可能になる(LV1→LV2の場合)
- 追加入力の受付時間が長くなる

レベル	必要CP	多重ロックオンのペース	追加入力の受付時間
LV1	—	秒間6回	(追加入力ができない)
LV2	250	秒間7.5回	2秒
LV3	300	秒間10回	2.5秒
LV4	350	秒間15回	3秒

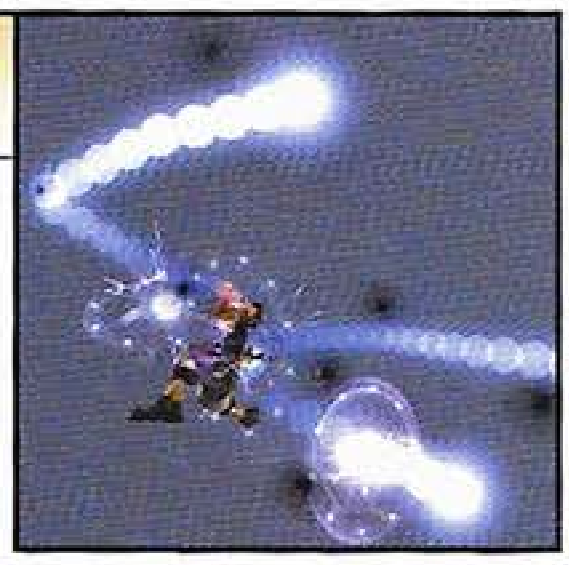
ロック数による攻撃回数の変化

ロック数	攻撃回数
1〜6	ロック数と同じ
7〜9	9回
10	10回
11〜15	15回

カオススネーク

テラ ヴェントゥス アクア / 地上 空中

最大ロック数 20



敵を追ってジグザグに飛ぶ弾を連射し、ダメージを与えつつ敵をコンフュ状態にする。追加入力では、◎ボタンを押すたびに3発の弾を同時に撃つ。

属性 無

	攻撃回数	威力倍率
通常	下記	0.8
追加入力	3回	0.5

特殊効果	コンフュ [100%/5秒]
コマンドゲージ	+0
リロード時間	—

追加入力	方式	回数	空振り時	入力ミス	時間切れ	入力成功
	◎ボタン連打	時間制	可能	継続	終了	入力のたびに3発の弾を同時に撃つ。

レベルアップによる変化
- 多重ロックオンのペースが速くなる
- 追加入力が可能になる(LV1→LV2の場合)
- 追加入力の受付時間が長くなる

レベル	必要CP	多重ロックオンのペース	追加入力の受付時間
LV1	—	秒間6回	(追加入力ができない)
LV2	650	秒間7.5回	2秒
LV3	700	秒間10回	2.5秒
LV4	750	秒間15回	3秒

ロック数による攻撃回数の変化

ロック数	攻撃回数
1〜8	ロック数と同じ
9〜12	14回
13〜15	ロック数と同じ
16〜20	20回

シュートロックコマンド

ブラックボレー

テラ　地上／空中
最大ロック数 18



敵を追って高速で飛ぶ闇の弾を連射する。追加入力では、◎ボタンを押すたびに3発の弾を同時に撃つ。

属性：ダーク

	攻撃回数	威力倍率
通常	下記	0.8
追加入力	3回	0.5

特殊効果：—
コマンドゲージ：+0
リロード時間：—

追加入力	方式	回数	空振り時	入力ミス	時間切れ
	◎ボタン連打	時間制	可能	継続	終了

入力成功：入力のたびに3発の弾を同時に撃つ。

レベルアップによる変化
- 多重ロックオンのペースが速くなる
- 追加入力が可能になる(LV1→LV2の場合)
- 追加入力の受付時間が長くなる

レベル	必要CP	多重ロックオンのペース	追加入力の受付時間
LV1	—	秒間5回	(追加入力ができない)
LV2	500	秒間6回	2秒
LV3	550	秒間7.5回	2.5秒
LV4	600	秒間10回	3秒
LV5	650	秒間15回	3.5秒

ロック数による攻撃回数の変化

ロック数	攻撃回数
1~8	ロック数と同じ
9~14	14回
15~18	18回

バブルブラスト

アクア　地上／空中
最大ロック数 15



敵を追って飛ぶシャボン玉のような弾を連射する。追加入力では、◎ボタンを押すたびに複数の弾を同時に撃てるが、1回あたりの発射数はやや少なめ。

属性：無

	攻撃回数	威力倍率
通常	下記	0.9
追加入力	2回	0.7

特殊効果：—
コマンドゲージ：+0
リロード時間：—

追加入力	方式	回数	空振り時	入力ミス	時間切れ
	◎ボタン連打	時間制	可能	継続	終了

入力成功：入力のたびに2発の弾を同時に撃つ。

レベルアップによる変化
- 多重ロックオンのペースが速くなる
- 追加入力が可能になる(LV1→LV2の場合)
- 追加入力の受付時間が長くなる

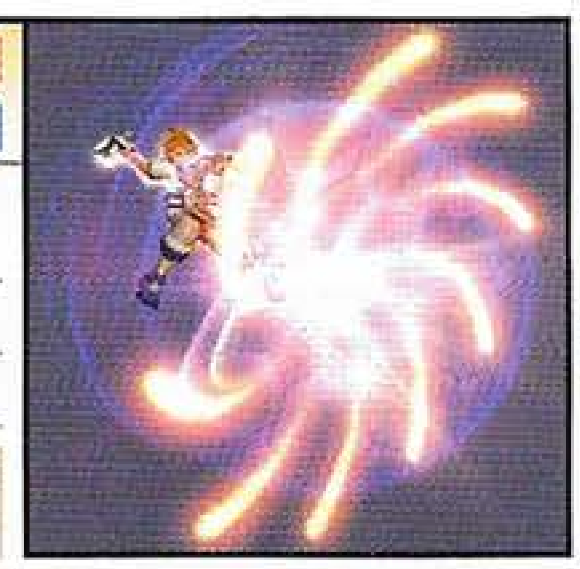
レベル	必要CP	多重ロックオンのペース	追加入力の受付時間
LV1	—	秒間5回	(追加入力ができない)
LV2	250	秒間6回	2秒
LV3	300	秒間7.5回	2.5秒
LV4	350	秒間10回	3秒
LV5	400	秒間15回	3.5秒

ロック数による攻撃回数の変化

ロック数	攻撃回数
1~6	ロック数と同じ
7~9	10回
10~15	14回

ラグナロク

テラ／ヴェントゥス／アクア　地上／空中
最大ロック数 16



敵を追って飛ぶ光の弾を複数同時に撃つ。追加入力に成功すれば再発射できるが、入力の評価が「GOOD」「EXCELLENT」以外だとそこで攻撃終了。

属性：無

	攻撃回数	威力倍率
通常	下記	1.5
追加入力	下記	1.0

特殊効果：—
コマンドゲージ：+0
リロード時間：—

追加入力	方式	回数	空振り時	入力ミス	時間切れ
	タイミング(※1)	右下参照	可能	継続	終了

入力成功：追加入力の評価に応じた数の弾を同時に撃つ(下記参照)。

レベルアップによる変化
- 多重ロックオンのペースが速くなる
- 追加入力が可能になる(LV1→LV2の場合)
- 追加入力の回数が増える

レベル	必要CP	多重ロックオンのペース	追加入力の回数
LV1	—	秒間6回	(追加入力ができない)
LV2	500	秒間7.5回	3回
LV3	550	秒間10回	4回
LV4	600	秒間15回	5回

ロック数による弾の数の変化

ロック数	弾の数
1~16	ロック数と同じ

追加入力の評価による変化

評価	弾の数
TOO FAST	3発
GOOD	6発
EXCELLENT	9発
TOO SLOW	3発

※1……制限時間は1.3秒

入手方法 P.266～267

サンダーストーム

最大ロック数 5 ／ テラ・ヴェントゥス・アクア ／ 地上・空中



敵を追って飛ぶ電気の弾を複数同時に撃つ。追加入力に成功すれば再発射できるが、入力の評価が「GOOD」「EXCELLENT」以外だとそこで攻撃終了。

属性：サンダー

	攻撃回数	威力倍率
通常	下記	2.0
追加入力	下記	1.0

特殊効果	—
コマンドゲージ	+0
リロード時間	—

追加入力	方式	回数	空振り時	入力ミス	時間切れ
	タイミング(※1)	右下参照	可能	継続	終了

入力成功：追加入力の評価に応じた数の弾を同時に撃つ(下記参照)。

レベルアップによる変化
- 多重ロックオンのペースが速くなる
- 追加入力が可能になる(LV1→LV2の場合)
- 追加入力の回数が増える

レベル	必要CP	多重ロックオンのペース	追加入力の回数
LV1	—	秒間5回	(追加入力ができない)
LV2	500	秒間6回	3回
LV3	550	秒間7.5回	4回
LV4	600	秒間10回	5回

ロック数による弾の数の変化

ロック数	弾の数
1～5	ロック数と同じ

追加入力の評価による変化

評価	弾の数
TOO FAST	3発
GOOD	6発
EXCELLENT	9発
TOO SLOW	3発

バイオバラージュ

最大ロック数 8 ／ テラ・ヴェントゥス・アクア ／ 地上・空中



敵を追って飛ぶ猛毒の弾を複数同時に撃つ。追加入力に成功すれば再発射できるが、入力の評価が「GOOD」「EXCELLENT」以外だとそこで攻撃終了。

属性：無

	攻撃回数	威力倍率
通常	下記	3.0
追加入力	下記	1.5

特殊効果	ポイズン［50%／3.3秒］
コマンドゲージ	+0
リロード時間	—

追加入力	方式	回数	空振り時	入力ミス	時間切れ
	タイミング(※1)	右下参照	可能	継続	終了

入力成功：追加入力の評価に応じた数の弾を同時に撃つ(下記参照)。

レベルアップによる変化
- 多重ロックオンのペースが速くなる
- 追加入力が可能になる(LV1→LV2の場合)
- 追加入力の回数が増える

レベル	必要CP	多重ロックオンのペース	追加入力の回数
LV1	—	秒間5回	(追加入力ができない)
LV2	800	秒間6回	3回
LV3	850	秒間7.5回	4回
LV4	900	秒間10回	5回

ロック数による弾の数の変化

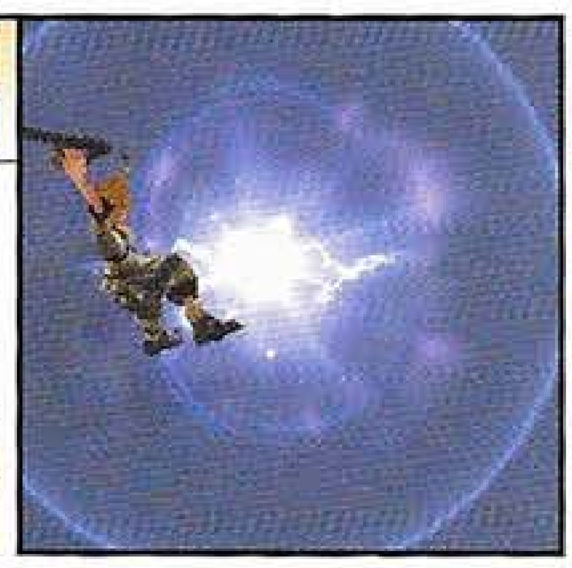
ロック数	弾の数
1～8	ロック数と同じ

追加入力の評価による変化

評価	弾の数
TOO FAST	4発
GOOD	6発
EXCELLENT	8発
TOO SLOW	4発

パルスボム

最大ロック数 20 ／ ヴェントゥス ／ 地上・空中



敵の位置に複数の爆発を起こす。追加入力に成功すれば再度爆発を起こせるが、入力の評価が「GOOD」「EXCELLENT」以外だとそこで攻撃終了。

属性：無

	攻撃回数	威力倍率
通常	下記	1.3
追加入力	下記	0.65

特殊効果	—
コマンドゲージ	+0
リロード時間	—

追加入力	方式	回数	空振り時	入力ミス	時間切れ
	タイミング(※1)	右下参照	可能	継続	終了

入力成功：追加入力の評価に応じた数の爆発を起こす(下記参照)。

レベルアップによる変化
- 多重ロックオンのペースが速くなる
- 追加入力が可能になる(LV1→LV2の場合)
- 追加入力の回数が増える

レベル	必要CP	多重ロックオンのペース	追加入力の回数
LV1	—	秒間5回	(追加入力ができない)
LV2	550	秒間6回	3回
LV3	600	秒間7.5回	4回
LV4	650	秒間10回	5回
LV5	700	秒間15回	6回

ロック数による爆発の数の変化

ロック数	爆発の数
1～6	ロック数と同じ
7～10	ロック数−1回
11、13～15	9発
12、16、17	10発
18～20	11発

追加入力の評価による変化

評価	爆発の数
TOO FAST	3発
GOOD	6発
EXCELLENT	9～12発
TOO SLOW	3発

INDEX

シュートロックコマンド

レインボーシャワー

アクア ／ 地上 空中

最大ロック数 16



敵を追って飛ぶ虹色の弾を複数同時に撃つ。追加入力に成功すれば再発射できるが、入力の評価が「GOOD」「EXCELLENT」以外だとそこで攻撃終了。

属性 無

	攻撃回数	威力倍率
通常	下記	2.8
追加入力	下記	1.5

特殊効果	—
コマンドゲージ	+0
リロード時間	—

追加入力	方式	回数	空振り時	入力ミス	時間切れ
	タイミング(※1)	右下参照	可能	継続	終了

入力成功：追加入力の評価に応じた数の弾を同時に撃つ(下記参照)。

レベルアップによる変化
- 多重ロックオンのペースが速くなる
- 追加入力が可能になる(LV1→LV2の場合)
- 追加入力の回数が増える

レベル	必要CP	多重ロックオンのペース	追加入力の回数
LV1	—	秒間5回	(追加入力ができない)
LV2	570	秒間6回	3回
LV3	620	秒間7.5回	4回
LV4	670	秒間10回	5回
LV5	720	秒間15回	6回

ロック数による弾の数の変化

ロック数	弾の数
1〜16	ロック数と同じ

追加入力の評価による変化

評価	弾の数
TOO FAST	3発
GOOD	6発
EXCELLENT	9発
TOO SLOW	3発

フォトンチャージ

テラ ヴェントゥス アクア ／ 地上 空中

最大ロック数 15



光の力をまとって敵に突進して攻撃する。追加入力では急降下攻撃が可能で、受付時間の終了時には周囲の数ヵ所に爆発を起こす攻撃が自動的に出る。

属性 無

	攻撃回数	威力倍率
通常	下記	1.3
追加入力	2回	1.6
爆発	3回	1.5

特殊効果	—
コマンドゲージ	+0
リロード時間	—

追加入力	方式	回数	空振り時	入力ミス	時間切れ
	ランダム	時間制	終了	終了	終了

入力成功：入力のたびに敵の頭上から急降下で突進する攻撃をくり出す。

レベルアップによる変化
- 多重ロックオンのペースが速くなる
- 追加入力が可能になる(LV1→LV2の場合)
- 追加入力の受付時間が長くなる

レベル	必要CP	多重ロックオンのペース	追加入力の受付時間
LV1	—	秒間6回	(追加入力ができない)
LV2	650	秒間7.5回	2秒
LV3	700	秒間10回	2.5秒
LV4	750	秒間15回	3秒

ロック数による攻撃回数の変化

ロック数	攻撃回数
1〜15	ロック数と同じ

アブソリュートゼロ

テラ ヴェントゥス アクア ／ 地上 空中

最大ロック数 12



冷気に覆われたまま敵に突進して攻撃する。追加入力では急降下攻撃が可能で、受付時間の終了時には周囲の数ヵ所に氷柱を突き出す攻撃が自動的に出る。

属性 ブリザド

	攻撃回数	威力倍率
通常	下記	1.0
追加入力	2回	1.5
氷柱	3回	1.5

特殊効果	—
コマンドゲージ	+0
リロード時間	—

追加入力	方式	回数	空振り時	入力ミス	時間切れ
	ランダム	時間制	終了	終了	終了

入力成功：入力のたびに敵の頭上から急降下で突進する攻撃をくり出す。

レベルアップによる変化
- 多重ロックオンのペースが速くなる
- 追加入力が可能になる(LV1→LV2の場合)
- 追加入力の受付時間が長くなる

レベル	必要CP	多重ロックオンのペース	追加入力の受付時間
LV1	—	秒間6回	(追加入力ができない)
LV2	500	秒間7.5回	2秒
LV3	550	秒間10回	2.5秒
LV4	600	秒間15回	3秒

ロック数による攻撃回数の変化

ロック数	攻撃回数
1〜12	ロック数と同じ

※1……制限時間は1.3秒

入手方法 P.266~267

ライトニングレイ

最大ロック数 18

テラ / ヴェントゥス / アクア　地上 / 空中



光の軌跡を残しながら敵に突進して攻撃する。追加入力は簡単で、そのつど突進攻撃をくり返せるが、入力1回あたりの攻撃が当たる回数は少ない。

属性：無

	攻撃回数	威力倍率
通常	下記	1.1
追加入力	1回	1.1

特殊効果：—

コマンドゲージ：+0

リロード時間：—

追加入力	方式	回数	空振り時	入力ミス	時間切れ
	◎ボタン	時間制	終了	継続	終了

入力成功：入力のたびにその場から敵に突進する攻撃をくり出す。

レベルアップによる変化
- 多重ロックオンのペースが速くなる
- 追加入力が可能になる（LV1→LV2の場合）
- 追加入力の受付時間が長くなる

レベル	必要CP	多重ロックオンのペース	追加入力の受付時間
LV1	—	秒間6回	（追加入力ができない）
LV2	800	秒間7.5回	3.5秒
LV3	850	秒間10回	4秒
LV4	900	秒間15回	4.5秒

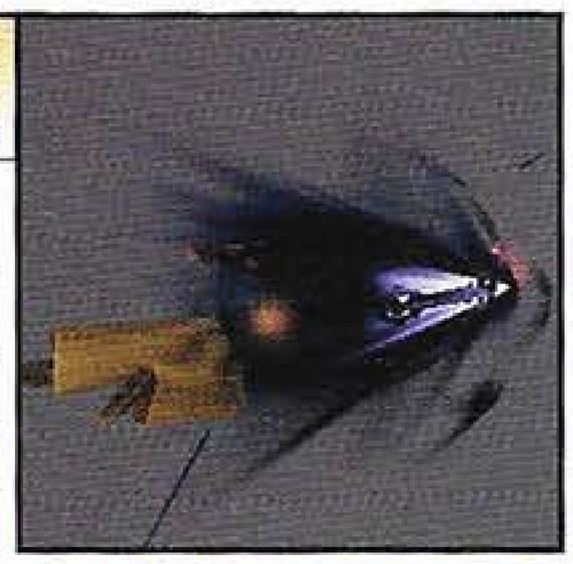
ロック数による攻撃回数の変化

ロック数	攻撃回数
1~18	ロック数と同じ

ソニックシャドウ

最大ロック数 10

テラ　地上 / 空中



闇の力をまとって敵に突進して攻撃する。追加入力では急降下攻撃が可能で、受付時間の終了時には周囲の数ヵ所に爆発を起こす攻撃が自動的に出る。

属性：無

	攻撃回数	威力倍率
通常	下記	0.9
追加入力	2回	1.0
爆発	3回	1.0

特殊効果：暗闇［100%／5秒］

コマンドゲージ：+0

リロード時間：—

追加入力	方式	回数	空振り時	入力ミス	時間切れ
	ランダム	時間制	終了	終了	終了

入力成功：入力のたびに敵の頭上から急降下で突進する攻撃をくり出す。

レベルアップによる変化
- 多重ロックオンのペースが速くなる
- 追加入力が可能になる（LV1→LV2の場合）
- 追加入力の受付時間が長くなる

レベル	必要CP	多重ロックオンのペース	追加入力の受付時間
LV1	—	秒間5回	（追加入力ができない）
LV2	300	秒間6回	2秒
LV3	350	秒間7.5回	2.5秒
LV4	400	秒間10回	3秒
LV5	450	秒間15回	3.5秒

ロック数による攻撃回数の変化

ロック数	攻撃回数
1~10	ロック数と同じ

アルテマキャノン

最大ロック数 16

テラ　地上 / 空中



巨大化させた武器の先端から弾を撃つ。弾は当たると爆発して周囲の敵に何度もダメージを与えるが、その回数はロック数や追加入力の評価で変わる。

属性：無

	攻撃回数	威力倍率
通常	下記	2.5
追加入力	下記	右下参照

特殊効果：—

コマンドゲージ：+0

リロード時間：—

追加入力	方式	回数	空振り時	入力ミス	時間切れ
	タイミング（※2）	1回	可能	終了	終了

入力成功：爆発する弾を再発射する。攻撃範囲は最初の攻撃より広い。

レベルアップによる変化
- 多重ロックオンのペースが速くなる（LV1→LV2以外の場合）
- 追加入力が可能になる（LV1→LV2の場合）
- 追加入力の攻撃の威力倍率が大きくなる

レベル	必要CP	多重ロックオンのペース	追加入力の攻撃の威力倍率
LV1	—	秒間5回	（追加入力ができない）
LV2	800	秒間5回	2.7
LV3	850	秒間6回	2.8
LV4	900	秒間7.5回	2.9
LV5	950	秒間10回	3.0
LV6	1000	秒間15回	3.1

ロック数による弾の数の変化

ロック数	攻撃回数
1~6	ロック数+1回
7~9	ロック数と同じ
10、13、14	9回
11、15	10回
12、16	11回

追加入力の評価による変化

評価	攻撃回数
TOO FAST	4回
GOOD	5回
EXCELLENT	7回
TOO SLOW	4回

※2……制限時間は2秒

シュートロックコマンド

入手方法 P.266～267

マルチボーテックス

最大ロック数 30　ヴェントゥス　地上　空中



武器を何度も振って敵を攻撃したあと、自分を中心に発生させた巨大な竜巻で広範囲を攻撃する。竜巻で攻撃する時間は、追加入力で延長できる。

属性 無

	攻撃回数	威力倍率
武器	下記	0.9
竜巻	1～6回	右下参照

特殊効果	―
コマンドゲージ	+0
リロード時間	―

追加入力	方式	回数	空振り時	入力ミス	時間切れ
	パッド回転	時間制	可能	継続	終了

入力成功：竜巻の攻撃をくり返す。入力が早ければ5～6回くり返せる。

レベルアップによる変化
- 多重ロックオンのペースが速くなる(LV1→LV2以外の場合)
- 追加入力が可能になる(LV1→LV2の場合)
- 追加入力の攻撃の威力倍率が大きくなる

レベル	必要CP	多重ロックオンのペース	追加入力の攻撃の威力倍率
LV1	―	秒間5回	(追加入力ができない)
LV2	800	秒間5回	2.6
LV3	850	秒間6回	2.7
LV4	900	秒間7.5回	2.8
LV5	950	秒間10回	2.9
LV6	1000	秒間15回	3.0

ロック数による攻撃回数の変化

ロック数	攻撃回数
1～6	ロック数+4回
7～12	ロック数+7回
13～18	ロック数+11回
19～24	ロック数+14回
25～30	ロック数+19回

シャイニーブルーム

最大ロック数 20　アクア　地上　空中



その場でスピンをくり返しながら、敵を追う弾を何度か飛ばしたあと追加入力に移る。入力の受付時間が終わると、スピンを終えながら複数の弾を撃つ。

属性 無

	攻撃回数	威力倍率
通常	下記	2.1
追加入力	1～10回	右下参照

特殊効果	―
コマンドゲージ	+0
リロード時間	―

追加入力	方式	回数	空振り時	入力ミス	時間切れ
	パッド回転	時間制	可能	継続	終了

入力成功：受付時間終了時に弾を発射。入力が早ければ8～10発撃てる。

レベルアップによる変化
- 多重ロックオンのペースが速くなる(LV1→LV2以外の場合)
- 追加入力が可能になる(LV1→LV2の場合)
- 追加入力の攻撃の威力倍率が大きくなる

レベル	必要CP	多重ロックオンのペース	追加入力の攻撃の威力倍率
LV1	―	秒間5回	(追加入力ができない)
LV2	800	秒間5回	7.2
LV3	850	秒間6回	7.3
LV4	900	秒間7.5回	7.4
LV5	950	秒間10回	7.5
LV6	1000	秒間15回	7.6

ロック数による攻撃回数の変化

ロック数	攻撃回数
1～20	ロック数と同じ

ダークオブリンク

最大ロック数 20　ヴェントゥス　地上　空中



ヴァニタス(3回目)とのバトルでのみ使用可能。使用後は敵と攻撃の押し合いになることがあり、これに勝つとコマンドゲージがたまる(→P.509)。

属性 ダーク

攻撃回数	威力倍率
下記	0

特殊効果	―
コマンドゲージ	+0
リロード時間	―

追加入力：(なし)

レベルアップによる変化：(レベルアップしない)

レベル	必要CP	多重ロックオンのペース
―	―	秒間15回

ロック数による攻撃回数の変化

ロック数	攻撃回数
1～20	ロック数と同じ

コマンドスタイルリスト

コマンドスタイルに関するデータの数々を紹介する。変化の仕組み(→P.177)も覚えて、上手に活用してほしい。

★フェイタルモード

テラ

特徴 パワー重視のコマンドスタイル。ベースコマンドが強力でコマンドゲージもためやすい。

条件コマンド カテゴリー アタックコマンド

習得条件 テラ 旅立ちの地の大広間で光の玉を全滅させる

ベースコマンド ブリッツ

地上 / 空中　基本コンボ数 3

『たたかう』に似た動作で攻撃する。攻撃が当たると衝撃波が広がり、周囲の敵も巻きこむことが可能。コンボフィニッシュでは、上空から武器を振り下ろして攻撃する。

属性 物理

	攻撃回数	威力倍率
通常	1回	1.25
衝撃波	1回	1.25
コンボフィニッシュ	1回	2.5

特殊効果	―
コマンドゲージ	+10
リロード時間	―

追加入力 (なし)



フィニッシュコマンド フェイタルモード

地上

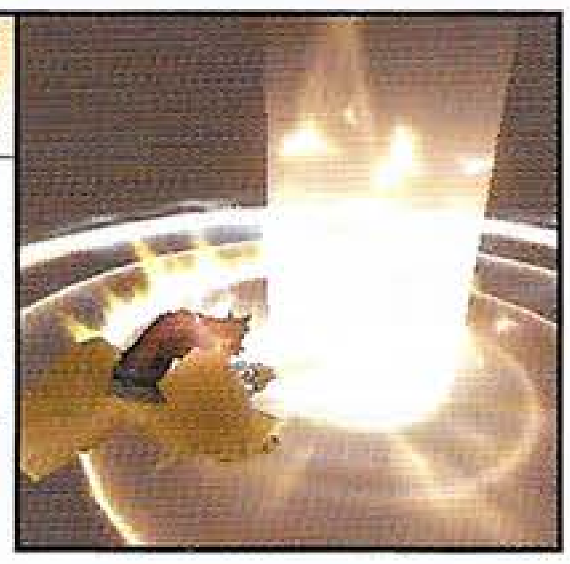
高くジャンプしてから武器を地面にたたきつけ、広がる衝撃波で周囲の敵を攻撃する。攻撃があまり遠くには届かないうえ、振り下ろす武器ではダメージを与えることができない。

属性 物理

攻撃回数	威力倍率
1回	4.0

特殊効果	―
コマンドゲージ	+0
リロード時間	―

追加入力 (なし)



★スピードレイヴ

ヴェントゥス

特徴 その名のとおりスピーディな攻撃をくり出せる。攻撃回数は多いが、一撃の威力は小さめ。

条件コマンド カテゴリー アタックコマンド

習得条件 ヴェントゥス 旅立ちの地の大広間で光の玉を全滅させる

ベースコマンド ブリッツ

地上 / 空中　基本コンボ数 4

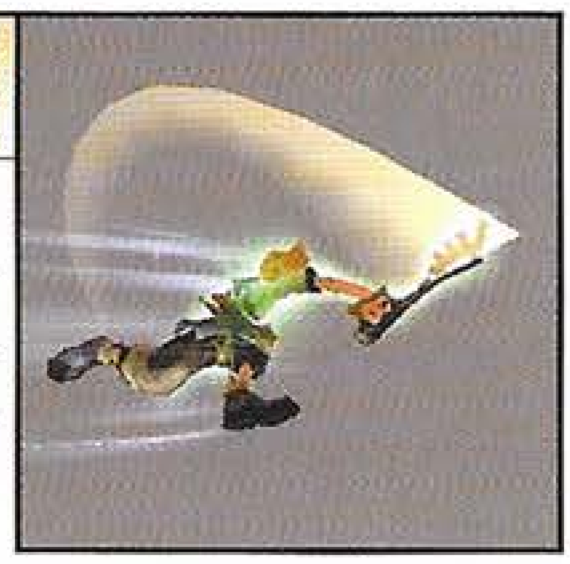
武器を2回振って攻撃する。動作が速いかわりに、コマンドゲージがたまる量は少なめ。コンボフィニッシュでは、きりもみ回転で突進するため、何度もダメージを与えることが可能。

属性 物理

	攻撃回数	威力倍率
通常	2回	0.8
コンボフィニッシュ	3回	0.8

特殊効果	―
コマンドゲージ	+5
リロード時間	―

追加入力 (なし)



フィニッシュコマンド スピードレイヴ

地上

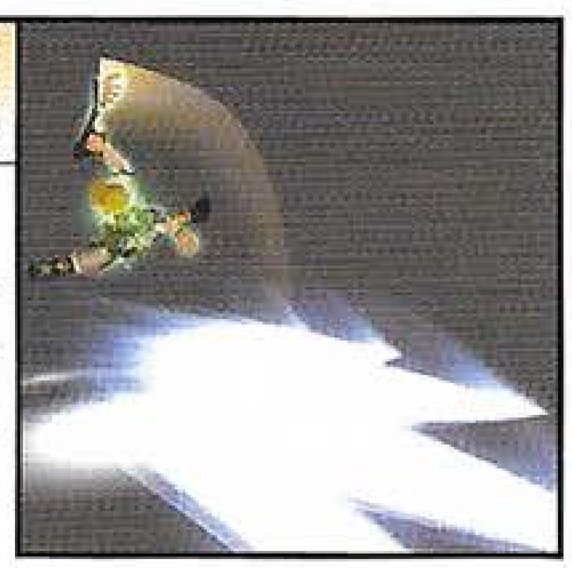
敵に突進しながら何度も攻撃したあと、武器を力強く振り上げて地表に5本の閃光を扇状に放つ。閃光の攻撃が届く距離はあまり長くないので、ほかの敵は巻きこみにくい。

属性 物理

	攻撃回数	威力倍率
武器	4回	1.5
閃光	1回	1.5

特殊効果	―
コマンドゲージ	+0
リロード時間	―

追加入力 (なし)



★マジックウィッシュ

アクア

MAGIC WISH

特徴 攻撃が無属性なのでガードされにくいうえ、コンボフィニッシュでは強力な弾を撃てる。

条件コマンド カテゴリー マジックコマンド

習得条件 アクア 旅立ちの地の大広間で光の玉を全滅させる

ベースコマンド ブリッツ

地上 / 空中　基本コンボ数 4

空中浮遊で前進しつつ武器を投げるか、正面に構えた武器を風車のようにまわしながら突進して攻撃する。コンボフィニッシュでは、武器を正面に向け、敵を貫通して飛ぶ大きな弾を撃つ。

属性 無

	攻撃回数	威力倍率
通常	1回	1.25
コンボフィニッシュ	2回	2.0(※1)

特殊効果	―
コマンドゲージ	+10
リロード時間	―

追加入力 (なし)



フィニッシュコマンド マジックウィッシュ

地上 / 空中

武器を真上に掲げたまま高速で回転し、つむじ風を起こして攻撃する。攻撃中はアナログパッドで移動でき、敵を追いかけるように攻撃すれば、何度もダメージを与えることが可能。

属性 無

攻撃回数	威力倍率
28回	0.75

特殊効果	―
コマンドゲージ	+0
リロード時間	―

追加入力 (なし)



★ファイアブレイザー

テラ / ヴェントゥス / アクア

FIRE BLAZER

特徴 ファイア属性の攻撃が主体。ベースコマンドで放つ炎の輪は、やや遠くの敵も巻きこめる。

条件コマンド 属性 ×2 ファイア属性

習得条件
- テラ ドワーフ・ウッドランドでマジックミラーとのバトルに勝つ
- ヴェントゥス ドワーフ・ウッドランドでマッドトレントを倒す
- アクア エンチャンテッド・ドミニオンでマレフィセントドラゴンとのバトルに勝つ

ベースコマンド ブリッツ

地上 / 空中　基本コンボ数 4

炎をまとった武器を振って攻撃する。特定の動作では、振った武器から炎の輪が飛ぶ攻撃も同時にくり出す。コンボフィニッシュでは、自分の周囲を炎が回転し、やや広範囲を攻撃できる。

属性 ファイア

	攻撃回数	威力倍率
武器	1～2回	1.25
炎の輪	1回	0.75
コンボフィニッシュ	1回	2.0

特殊効果	―
コマンドゲージ	+8
リロード時間	―

追加入力 (なし)



フィニッシュコマンド ファイアブレイザー

地上

真上にジャンプして武器を斜め下に投げ、前方3方向に火柱を走らせて攻撃する。武器を投げるまでの動作が長いうえに途中で向きが変わらないため、移動している敵には当てにくい。

属性 ファイア

	攻撃回数	威力倍率
武器	2回	2.5
火柱	3回	2.5

特殊効果	―
コマンドゲージ	+0
リロード時間	―

追加入力 (なし)



※1……発射した瞬間のみ「2.5」。目の前にいる敵には、「2.5」と「2.0」の攻撃が連続で当たる

★ダイヤモンドダスト

テラ / ヴェントゥス / アクア

特徴 ブリザド属性の攻撃が主体。1コンボ目からでも武器と氷柱の同時攻撃をくり出せる。

条件コマンド：属性 ×2 ブリザド属性

習得条件	
テラ	エンチャンテッド・ドミニオンでホイールマスターを倒す
ヴェントゥス	キャッスル・オブ・ドリームでルシファーとのバトルに勝つ
アクア	オリンポスコロシアムでアイスコロッソスとハデスとのバトルに勝つ

ベースコマンド ブリッツ

地上 / 空中　基本コンボ数 4



冷気を帯びた武器を振って攻撃する。特定の動作では、前方の地面から氷柱を突き出す攻撃も同時にくり出す。コンボフィニッシュでは、自分の周囲を複数の氷が回転する攻撃が可能。

属性 ブリザド

	攻撃回数	威力倍率
武器	1〜2回	1.25
氷柱	1回	1.0
コンボフィニッシュ	1回	2.5

特殊効果	—
コマンドゲージ	+8
リロード時間	—

追加入力 （なし）

フィニッシュコマンド ダイヤモンドダスト

地上



冷気を放って周囲の地面を凍らせ、その数ヵ所から氷柱を突き出したあと、武器を横に振りまわして氷柱を砕きながら攻撃する。氷柱の破片は攻撃能力を持たず、すぐに消える。

属性 ブリザド

	攻撃回数	威力倍率
冷気	1回	3.0
氷柱	1回	3.0
武器	1回	3.0

特殊効果	—
コマンドゲージ	+0
リロード時間	—

追加入力 （なし）

★サンダーボルト

テラ / ヴェントゥス / アクア

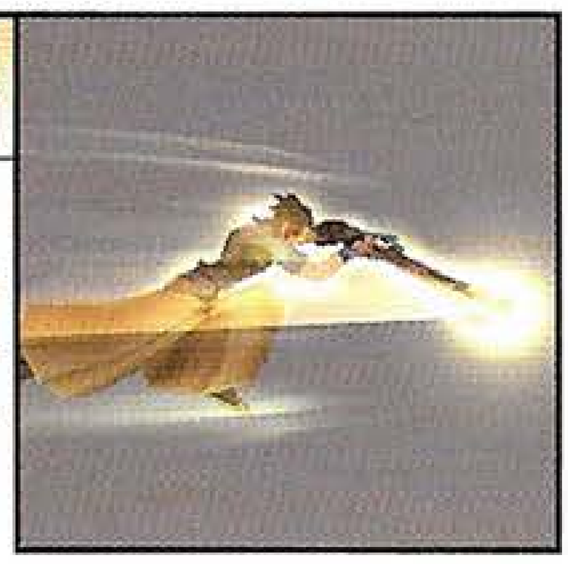
特徴 サンダー属性の攻撃が主体。敵の位置を問わず、1コンボ目で急接近する攻撃を出せる。

条件コマンド：属性 ×2 サンダー属性

習得条件	
テラ	ディープスペースで試作品221号を倒す
ヴェントゥス	エンチャンテッド・ドミニオンでマレフィセントとのバトルに勝つ
アクア	キャッスル・オブ・ドリームでねずみの穴までジャックを護衛する

ベースコマンド ブリッツ

地上 / 空中　基本コンボ数 4



雷をまとった武器を振って攻撃する。特定の動作では、前方に雷を落とす攻撃もくり出す。コンボフィニッシュでは、いったん後退したあと突進しながら前方に雷を放ち、遠くまで攻撃できる。

属性 サンダー

	攻撃回数	威力倍率
武器	1〜2回	1.3
落雷	1回	0.6
コンボフィニッシュ	1回	2.0

特殊効果	—
コマンドゲージ	+10
リロード時間	—

追加入力 （なし）

フィニッシュコマンド サンダーボルト

地上



その場で宙返りをしたあと、頭上に掲げた武器から広範囲に電撃を放つ。攻撃範囲が広いうえ、やや離れた位置にいる敵にも攻撃が2回以上当たる。

属性 サンダー

攻撃回数	威力倍率
3回	2.8

特殊効果	—
コマンドゲージ	+0
リロード時間	—

追加入力 （なし）

ブレードチャージ

テラ / アクア

BLADE CHARGE

特徴 武器が光をまとって巨大な剣となり、ベースコマンドの攻撃の届く距離が長くなる。

条件コマンド
- 属性：×2 ファイア属性、×2 ブリザド属性
- 系統：ストライク系

習得条件
- テラ：ネバーランドでピーター・パンとのバトルに勝つ
- アクア：レイディアントガーデンでトリニティアーマーを倒す

ベースコマンド バラージュ

地上 / 空中　基本コンボ数 3



武器を大きく振りまわして攻撃する。2コンボ目などの武器を2回振る攻撃は威力が大きい。コンボフィニッシュは、ジャンプしながら武器を上下に振り、上下とも攻撃が2回ずつ当たる。

属性 物理

	攻撃回数	威力倍率
1回振り	1回	1.5
2回振り	2回	3.0
コンボフィニッシュ	4回	3.0

- 特殊効果：—
- コマンドゲージ：+8
- リロード時間：—

追加入力：(なし)

フィニッシュコマンド ブレードチャージ

地上



頭上に掲げた武器を横に何度も振りまわしたあと、小さくジャンプしてから武器を振り下ろして攻撃する。武器を振り下ろす攻撃は、やや遠くまで届くうえに2回当たる。

属性 物理

	攻撃回数	威力倍率
振りまわし	5回	3.0
振り下ろし	2回	3.0

- 特殊効果：—
- コマンドゲージ：+0
- リロード時間：—

追加入力：(なし)

ロックブレイカー

テラ

ROCK BREAKER

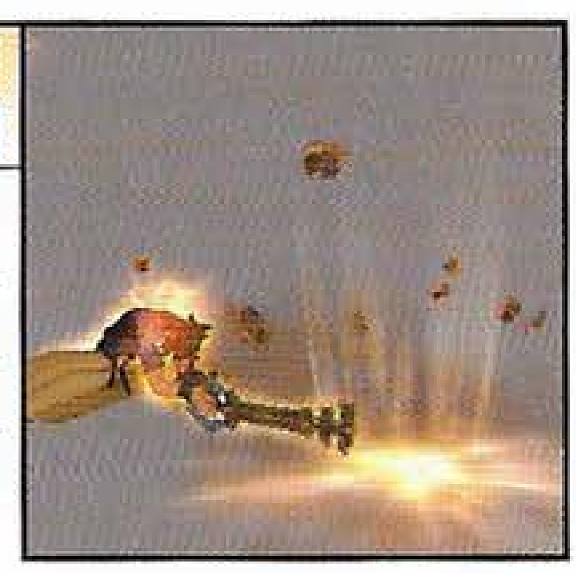
特徴 攻撃の威力が大きいうえ、1コンボ目やコンボフィニッシュなどはスタン効果まで持つ。

条件コマンド
- 系統：ジャンプ系、ブレード系、デトネ系
- 個別：ブルータルブラスト、ガイアブレイク、クエイク、メテオ

習得条件
- テラ：レイディアントガーデンでトリニティアーマーを倒す

ベースコマンド バラージュ

地上 / 空中　基本コンボ数 4



武器を振って攻撃する。特定の動作では、岩や地割れの攻撃も同時にくり出す。コンボフィニッシュでは、振り下ろした武器をさらに地面に刺し、岩を突き出して攻撃する。

属性 物理

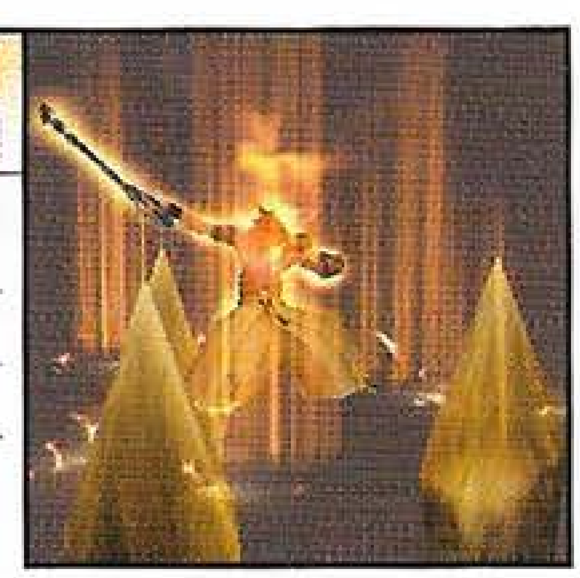
	攻撃回数	威力倍率
通常	1回	1.2
コンボフィニッシュ	1回	2.5
岩(※1)／地割れ	1回	1.5

- 特殊効果：スタン(※1)［100%／3.3秒］
- コマンドゲージ：+8
- リロード時間：—

追加入力：(なし)

フィニッシュコマンド ロックブレイカー

地上



周囲の地面から3つの巨大な岩を浮かべたあと、武器を横に振りまわしてそれぞれの岩を打ち飛ばす。岩は敵を追いながら遠くまで飛んでいく。

属性 無

	攻撃回数	威力倍率
浮遊岩	1回	6.0
武器	1回	6.0
飛行岩	1回	6.0

- 特殊効果：—
- コマンドゲージ：+0
- リロード時間：—

追加入力：(なし)

※1……岩による攻撃は、ジャンプしてから武器を振り下ろす攻撃とコンボフィニッシュで発生する。スタン効果を持つのはこの攻撃のみ

ダークインパルス

テラ

特徴 ダーク属性の攻撃が主体。くり出す技には、威力が大きく2回以上当たるものが多い。

条件コマンド
- 属性：×2 ダーク属性
- 系統：ゼログラビデ系、マグネ系、ステータス異常系
- 個別：ザンテツケン、ソロアルカナム、リミットストーム、ソウルリリース、デジョン

習得条件
- テラ：謎の荒野(2回目)を訪れる

ベースコマンド バラージュ

地上 / 空中　基本コンボ数 4

闇の力をまとった手や武器で攻撃する。1コンボ目の攻撃は1回だけだが、2コンボ目以降では3～4回連続で攻撃する技が使用可能。コンボフィニッシュは、巨大な闇の手で掌打を放つ。

属性 ダーク

	攻撃回数	威力倍率
通常	1～4回	1.8
コンボフィニッシュ	1回	3.4

特殊効果	—
コマンドゲージ	+8
リロード時間	—

追加入力 (なし)



フィニッシュコマンド ダークインパルス

地上

影のなかに隠れて、ターゲットが表示されている敵の足元へ進んだあと、真上に飛んで巨大な闇の手で掌打を放つ。ターゲットさえ表示されていれば、遠くにいる敵にも攻撃可能。

属性 ダーク

攻撃回数	威力倍率
2回	10.5

特殊効果	—
コマンドゲージ	+0
リロード時間	—

追加入力 (なし)



サイクロン

ヴェントゥス

特徴 高速回転でつむじ風を起こし、自分を中心とした広い範囲を攻撃する技などが使用可能。

条件コマンド
- 系統：レイド系、ストライク系、×2 エアロ系
- 個別：×2 トルネド

習得条件
- ヴェントゥス：レイディアントガーデンでトリニティアーマーを倒す

ベースコマンド バラージュ

地上 / 空中　基本コンボ数 4

横に回転しながら武器を振りまわすか、ブーメランのように武器を投げて攻撃する。コンボフィニッシュでは、自分を中心に大きなつむじ風を起こしながら武器を振りまわす。

属性 物理

	攻撃回数	威力倍率
通常	2～3回	1.2
コンボフィニッシュ	4回	2.4

特殊効果	—
コマンドゲージ	+8
リロード時間	—

追加入力 (なし)



フィニッシュコマンド サイクロン

地上 / 空中

空中に浮かび、高速でスピンしつつ敵の周囲を往復するように突進する(敵が近くにいないときは適当な方向へ飛ぶ)。突進は4～5回行なうが、すべての突進が当たることはまずない。

属性 無

攻撃回数	威力倍率
5回	5.0

特殊効果	—
コマンドゲージ	+0
リロード時間	—

追加入力 (なし)



エアライダー

ヴェントゥス / アクア

特徴 空中浮遊の能力(※1)が得られるものの、地上では基本的にガードができなくなる(※2)。

条件コマンド
- 系統：ジャンプ系、突進系、ゼログラビデ系、エアロ系、ステータス異常系

習得条件
- ヴェントゥス：ミラージュアリーナで『アリーナモード』の「牢獄の番人」をクリアする
- アクア：ミラージュアリーナで『アリーナモード』の「集いたる暴君」をクリアする

ベースコマンド　バラージュ

地上 / 空中　基本コンボ数 4

武器を振って攻撃する。基本的に1コンボ目では武器で突いて敵を打ち上げるが、ほかの動作では武器を2〜3回振る。コンボフィニッシュでは、光の爆発を起こして周囲を攻撃する。

属性：物理

	攻撃回数	威力倍率
通常	1〜3回	1.5
コンボフィニッシュ	1回	3.0

特殊効果	—
コマンドゲージ	+8
リロード時間	—

追加入力：(なし)



フィニッシュコマンド　エアライダー

地上 / 空中

空中に浮かべた武器をスケートボードのように乗りまわし、敵の周囲を往復しながら6回突進したあと、急降下攻撃と爆発でダメージを与える。6回の突進は一部しか当たらないことが多い。

属性：無

	攻撃回数	威力倍率
突進	6回	2.3
急降下	1回	2.3
爆発	3回	2.3

特殊効果	—
コマンドゲージ	+0
リロード時間	—

追加入力：(なし)



ウィングブレード

ヴェントゥス

特徴 翼のような配置で6本の剣が背後に浮かぶ。それらを手にして二刀流で攻めることも可能。

条件コマンド
- カテゴリー：カウンターコマンド
- 系統：連撃系、ブレード系、マグネ系
- 個別：ホーリーライズ、ホーリー、アトモスブレイク

習得条件
- ヴェントゥス：ディープスペースのメタモルフォシス(1回目)とのバトルに勝つ

ベースコマンド　バラージュ

地上 / 空中　基本コンボ数 4

背後に浮かぶ光の剣を手にし、すばやく振って攻撃する。特定の動作では、剣を正面に投げる攻撃もくり出す。コンボフィニッシュは突きと振り下ろしの連続攻撃で、どちらも数回当たる。

属性：物理

	攻撃回数	威力倍率
通常	2〜3回	1.2
コンボフィニッシュ	6回	2.5

特殊効果	—
コマンドゲージ	+5
リロード時間	—

追加入力：(なし)



フィニッシュコマンド　ウィングブレード

地上

真上にジャンプし、周囲に並べた6本の剣を地面に打ちこんで大爆発を起こす。威力がとても大きいうえ、攻撃範囲は打ちこまれた剣が囲む範囲より広め。

属性：無

攻撃回数	威力倍率
2回	12.0

特殊効果	—
コマンドゲージ	+0
リロード時間	—

追加入力：(なし)



※1……地上ではつねに低空を浮遊し、空中ではベースコマンドや『エアスライド』などを使うと落下速度が大幅に遅くなる
※2……地上でガードコマンドを使おうとしたときは、かわりに『エアスライド』(→P.103)に似た動作で移動する

ゴーストドライヴ

アクア

特徴 ベースコマンドや『ホイールロール』などを使うと、一瞬だけ姿を消してワープできる。

条件コマンド	
カテゴリー	カウンターコマンド
属性	×2 サンダー属性
系統	連撃系、マグネ系

習得条件	
アクア	ネバーランドでヴァニタス(2回目)とのバトルに勝つ

ベースコマンド バラージュ

地上 / 空中　基本コンボ数 4

ワープで敵に接近してから武器で攻撃する。ワープ中は無敵になって敵の攻撃をかわせるが、その時間は一瞬。コンボフィニッシュでは、敵の頭上にワープして落下しながら武器を振る。

属性 物理

	攻撃回数	威力倍率
通常	3回	1.6
コンボフィニッシュ	1回	3.0

特殊効果	―
コマンドゲージ	+8
リロード時間	―

追加入力 (なし)



フィニッシュコマンド ゴーストドライヴ

地上 / 空中

敵の場所めがけてワープをしては突進する攻撃を9回くり出したあと、敵がいた場所の周囲に衝撃波を放つ。それぞれの攻撃は、ダメージを受けたばかりの敵には当たらないことがある。

属性 無

	攻撃回数	威力倍率
突進	9回	3.8
衝撃波	1回	3.8

特殊効果	―
コマンドゲージ	+0
リロード時間	―

追加入力 (なし)



アイスブラスト

テラ / ヴェントゥス / アクア

特徴 アイスを使うとまれに変化。敵からプライズを出現させる技が使用できる。

条件コマンド　アイスに属するアイテムコマンド(使用時に20%の確率で変化する)

習得条件	
テラ	『リズミックアイス』の「デザート★パラダイス」(マスターモード)で「FANTASTIC」を獲得する
ヴェントゥス	(テラと同じ)
アクア	(テラと同じ)

ベースコマンド アイスブリッツ

地上 / 空中　基本コンボ数 5

武器を振るか弾を撃って攻撃する。武器を振る攻撃が敵に当たると、その足元にプライズが出現(※3)。コンボフィニッシュでは、その場で武器を掲げてアイスの竜巻で攻撃する。

属性 物理

	攻撃回数	威力倍率
武器	1回	1.5
弾	1回	1.5
コンボフィニッシュ	1回	3.0

特殊効果	―
コマンドゲージ	+8
リロード時間	―

追加入力 (なし)



フィニッシュコマンド アイスブラスト

地上

周囲に冷気を放ちながら巨大なアイスクリームの玉を6個作り出し、それらを同時に破裂させて攻撃する。ベースコマンドと同じく、この攻撃でも敵の足元にプライズが出現(※3)。

属性 無

	攻撃回数	威力倍率
冷気	1回	4.5
破裂	2回	4.5

特殊効果	―
コマンドゲージ	+0
リロード時間	―

追加入力 (なし)



※3……HPプライズ、D-LINKプライズ、マニーのうち、「その敵が落とす量の50%(敵を倒したときは100%)相当」が出現。この方法でプライズが出現しても、敵が落とすプライズの量は減らない

ディメンションリンクリスト

使えるコマンドの種類や得られる効果の特徴など、ディメンションリンクに関するさまざまなデータを紹介しよう。

ディメンションリンク1 ヴェントゥス

通常モード / 強化モード

テラ / アクア

突進したり武器を投げたりして遠くから攻撃できるアタックコマンドが多い。それらを使ってコマンドゲージをためていこう。D-LINKの効果「ヘイスト」があれば、ベースコマンドの連発だけでも十分戦える。

リンク可能にする条件	
テラ	旅立ちの地の大広間で光の玉を全滅させる
アクア	(テラと同じ)

シンボルマークの出現確率	
1個目	10%
2個目	7%
3個目以降	5%

攻撃でコマンドゲージがたまる量の変化 0.25倍

コマンドゲージボーナス ベースコマンドかアタックコマンドを当てる▶+10%

使用できるコマンドや得られる効果

	初期状態		シンボルマーク1個目入手		シンボルマーク2個目入手	
バトルコマンド	エリアルブレイク	P.73	エリアルブレイク	P.73	ファイナルブレイク	P.73
	ストライクレイド	P.75	ストライクレイド	P.75	ストライクレイド	P.75
	エアロ	P.91	スライドダッシュ	P.74	スライドダッシュ	P.74
	—	—	エアロ	P.91	ファイナルブレイク	P.73
	—	—	—	—	フリーズレイド	P.75
	—	—	—	—	スライドダッシュ	P.74
	—	—	—	—	エアロラ	P.91
	—	—	—	—	ケアルラ	P.87
フィニッシュコマンド	フィニッシュ	下記	フィニッシュ	下記	フィニッシュ	下記
	—	—	—	—	エアダイヴ	下記
D-LINKの効果	—	—	ヘイスト	下記	ヘイスト	下記
	—	—	—	—	オートカウンター	下記

D-LINKの効果	
ヘイスト	ベースコマンドの動作のスピードが2倍になる
オートカウンター	吹き飛ばされたときに75%の確率で自動的にリベンジカウンターを行なう(対応するコマンドが必要)

ヴェントゥスとのリンク中専用のバトルアクション

フィニッシュコマンド フィニッシュ

地上 / モード 通常

テラ操作時は前方にジャンプしてから振り下ろした武器を地上で左右に振りまわし、アクア操作時は地上で横に振りまわした武器を前方にジャンプしてから振り下ろす。

属性 無

	攻撃回数	威力倍率
テラ	7回	2.0
アクア	3回	2.0

特殊効果	—
コマンドゲージ	+0
リロード時間	—



追加入力 (なし)

シンボルマークの入手による変化 (変化なし)

フィニッシュコマンド エアダイヴ

地上 / モード 強化

きりもみ回転で敵に突進し、そのまま反対側へ飛びながら高度を上げる。追加入力の攻撃が終わると、はるか上空に飛び去ってから地上にもどる。

属性 無

	攻撃回数	威力倍率
通常	2回	(※1)
追加入力	2回	(※1)

特殊効果	—
コマンドゲージ	+0
リロード時間	—



追加入力	方式	回数	空振り時	入力ミス	時間切れ	入力成功
	ランダム	5回	可能	終了	終了	入力のたびに敵に突進してから高度を上げる攻撃をくり出す。

シンボルマークの入手による変化 (変化なし)

※1……「2.0」「2.1」「2.2」のいずれか

ディメンションリンク2

通常モード / 強化モード

アクア

テラ / ヴェントゥス

攻撃用のマジックコマンドが多いうえ、初期状態から『ケアルラ』を使えるため、手持ちのコマンドが少ないときほど重宝する。D-LINKの効果はどちらも守りを強化するものなので、長期戦などで活用するといい。

リンク可能にする条件	
テラ	旅立ちの地の大広間で光の玉を全滅させる
ヴェントゥス	(テラと同じ)

シンボルマークの出現確率	
1個目	10%
2個目	7%
3個目以降	5%

攻撃でコマンドゲージがたまる量の変化 0.5倍

コマンドゲージボーナス マジックコマンドを当てる ▶ +10%

使用できるコマンドや得られる効果

	初期状態		シンボルマーク1個目入手		シンボルマーク2個目入手	
バトルコマンド	ブリザラ	P.85	ブリザラ	P.85	ブリザラ	P.85
	サンダラ	P.86	ファイア	P.83	ファイア	P.83
	ケアルラ	P.87	サンダラ	P.86	サンダラ	P.86
	──	──	マグネラ	P.89	デトネスクウェア	P.88
	──	──	ファイアストライク	P.79	ブリザラ	P.85
	──	──	ケアルラ	P.87	マグネラ	P.89
	──	──	──	──	ファイアストライク	P.79
	──	──	──	──	ケアルラ	P.87
フィニッシュコマンド	フィニッシュ	下記	フィニッシュ	下記	フィニッシュ	下記
	──	──	──	──	マジカルボレー	下記
D-LINKの効果	──	──	マジックフリック	下記	マジックフリック	下記
	──	──	──	──	リレイズ	下記

D-LINKの効果	
マジックフリック	受けた攻撃がファイア、ブリザド、サンダー、ダーク属性だと50%の確率で無効にする
リレイズ	残りHPがゼロになったとき、最大値の25%まで回復して耐える(リンク中1回のみ)

アクアとのリンク中専用のバトルアクション

フィニッシュコマンド フィニッシュ

モード 通常 / 地上

複数の弾を竜巻のように真上に飛ばす。ヴェントゥスとリンクしたときの『フィニッシュ』とちがい、キャラクターによる動作の差はない。

属性 無

攻撃回数	威力倍率
1回	8.0

特殊効果 ──

コマンドゲージ +0

リロード時間 ──

追加入力 (なし)

シンボルマークの入手による変化 (変化なし)



フィニッシュコマンド マジカルボレー

モード 強化 / 地上 / 空中

上空に浮かびながら周囲に6つの魔法の弾を作り出し、そのうち3発を同時に飛ばして攻撃する。残りの弾は追加入力で1発ずつ飛ばすことが可能。

属性 無

	攻撃回数	威力倍率
通常	3回	2.0
追加入力	1回	4.0

特殊効果 ──

コマンドゲージ +0

リロード時間 ──

追加入力	方式	回数	空振り時	入力ミス	時間切れ	入力成功
	◎ボタン	3回	終了	終了	終了	入力のたびに弾を1発撃つ。

シンボルマークの入手による変化 (変化なし)



ディメンションリンク3

通常モード 強化モード

テラ

ヴェントゥス アクア

デッキには、敵に接近しながら攻撃するアタックコマンドが多い。D-LINKの効果『フロントオートガード』は便利だが、攻撃の動作中や、攻撃してきた敵以外をロックオンしていたときなどは無効になるので注意。

リンク可能にする条件	
ヴェントゥス	旅立ちの地の大広間で光の玉を全滅させる
アクア	(ヴェントゥスと同じ)

シンボルマークの出現確率	
1個目	10%
2個目	7%
3個目以降	5%

攻撃でコマンドゲージがたまる量の変化 0.4倍

コマンドゲージボーナス 敵を吹き飛ばす ▶ +20%(強化モードでは+10%)

使用できるコマンドや得られる効果

	初期状態		シンボルマーク1個目入手		シンボルマーク2個目入手	
バトルコマンド	エリアルブレイク	P.73	エリアルブレイク	P.73	エリアルブレイク	P.73
	スライドダッシュ	P.74	スライドダッシュ	P.74	ソニックレイヴ	P.74
	スタンブレード	P.79	スタンブレード	P.79	スタンブレード	P.79
	—	—	スライドダッシュ	P.74	ソニックレイヴ	P.74
	—	—	ゼログラビデ	P.88	ゼログラビラ	P.89
	—	—	—	—	バインドストライク	P.80
	—	—	—	—	ケアル	P.87
	—	—	—	—	—	—
フィニッシュコマンド	フィニッシュ	下記	フィニッシュ	下記	フィニッシュ	下記
	—	—	—	—	ランドブレイク	下記
D-LINKの効果	—	—	オーバードライヴ	下記	オーバードライヴ	下記
	—	—	—	—	フロントオートガード	下記

D-LINKの効果	
オーバードライヴ	HPが残り25%以下だと、あらゆる攻撃で与えるダメージ量が2倍になる
フロントオートガード	ターゲットが表示されている敵が攻撃してくると、セット中のガードコマンドを自動的に使う

テラとのリンク中専用のバトルアクション

フィニッシュコマンド フィニッシュ

地上 モード 通常

前方にジャンプしてから武器を振り下ろす。ヴェントゥスとリンクしたときの『フィニッシュ』とちがい、キャラクターによる動作の差はない。

属性 無

攻撃回数	威力倍率
2回	6.5

特殊効果 —

コマンドゲージ +0

リロード時間 —



追加入力 (なし)

シンボルマークの入手による変化 (変化なし)

フィニッシュコマンド ランドブレイク

地上 モード 強化

「近くの地面に照準が現れたあと、1.5秒後に照準の場所から岩が突き出る」という攻撃を6回くり返す。照準の位置はアナログパッドで動かせる。

属性 無

攻撃回数	威力倍率
1回	4.2

特殊効果 —

コマンドゲージ +0

リロード時間 —



追加入力 (なし)

シンボルマークの入手による変化 (変化なし)

ディメンションリンク 4

通常モード / 強化モード

ミッキー

ヴェントゥス / アクア

MICKEY

移動にも役立つ『スライドダッシュ』と、HPを多く回復できる『ケアルラ』を使えるのが長所。コマンドゲージボーナスの獲得が難しいので、ゲージをためたければバトルコマンドを地道に当てていこう。

リンク可能にする条件	
ヴェントゥス	？？？(謎の荒野)でヴァニタス(1回目)とのバトルに勝つ
アクア	レイディアントガーデンの正面扉口でアンヴァースの集団を倒す

シンボルマークの出現確率	
1個目	12%
2個目	8%
3個目以降	5%

攻撃でコマンドゲージがたまる量の変化 0.5倍

コマンドゲージボーナス HPがゼロになるダメージを受ける(※1) ▶ +50%

使用できるコマンドや得られる効果

	初期状態		シンボルマーク1個目入手		シンボルマーク2個目入手	
バトルコマンド	スライドダッシュ	P.74	スライドダッシュ	P.74	スライドダッシュ	P.74
	スライドダッシュ	P.74	スライドダッシュ	P.74	バインドストライク	P.80
	バインドストライク	P.80	バインドストライク	P.80	ホーリーストーム	下記
	ケアルラ	P.87	バインドストライク	P.80	バインドストライク	P.80
	—	—	デトネシールド	P.88	ミニマム	P.95
	—	—	ケアルラ	P.87	デトネシールド	P.88
	—	—	—	—	ケアルラ	P.87
	—	—	—	—	—	—
フィニッシュコマンド	ライトレイジ	下記	ライトレイジ	下記	ライトレイジ	下記
	—	—	—	—	ホーリーブラスト	下記
D-LINKの効果	—	—	ダメージオートテレポ	下記	ダメージオートテレポ	下記
	—	—	—	—	EXPダブルアップ	下記

D-LINKの効果	
ダメージオートテレポ	攻撃を受ける直前に50%の確率でワープし、攻撃をかわしながら敵の背後にまわる
EXPダブルアップ	手に入る経験値およびCPの量が2倍(アビリティ『EXPチャンス』の効果も得ていると3倍)になる

ミッキーとのリンク中専用のバトルアクション

フィニッシュコマンド ライトレイジ

地上 モード 通常



技を使うと追加入力に移り、入力に成功すると、武器を振って攻撃する。奇数回目では敵に突進しながら攻撃し、偶数回目ではその場で武器を横に振りまわす。

属性 無

	攻撃回数	威力倍率
追加入力(奇数回目)	5回	1.5
追加入力(偶数回目)	5回	1.5

特殊効果 —

コマンドゲージ +0

リロード時間 —

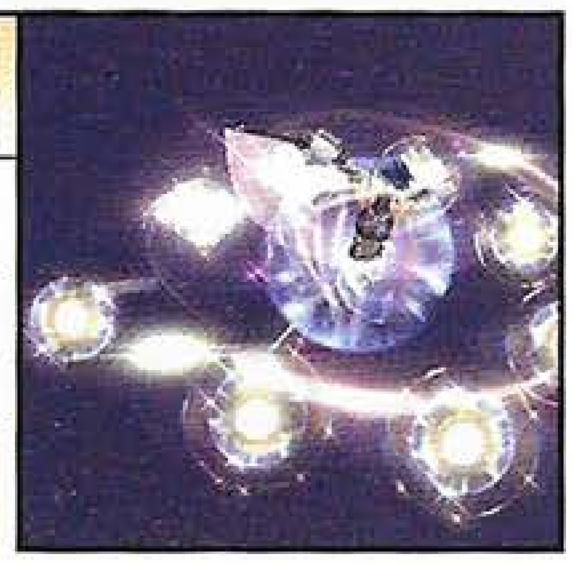
追加入力	方式	回数	空振り時	入力ミス	時間切れ
	ボタン順番押し	8回	可能	継続	継続

入力成功 入力のたびに左上の動作で攻撃する。

シンボルマークの入手による変化 (変化なし)

フィニッシュコマンド ホーリーブラスト

地上 モード 強化



技を使うと追加入力に移り、入力に成功すると、『ライトレイジ』と同じ動作で攻撃する。ただし、偶数回目の入力では、武器から8発の弾が敵を追って飛ぶ。

属性 無

	攻撃回数	威力倍率
追加入力(奇数回目)	5回	1.5
追加入力(偶数回目)	5回	1.5
弾	8回	1.5

特殊効果 —

コマンドゲージ +0

リロード時間 —

追加入力	方式	回数	空振り時	入力ミス	時間切れ
	ボタン順番押し	8回	可能	継続	継続

入力成功 入力のたびに攻撃する。基本的な動作は『ライトレイジ』と同じ。

シンボルマークの入手による変化 (変化なし)

フレンドコマンド ホーリーストーム

地上

効果 『エアロガ』(→P.91)に似た技。巨大なつむじ風で攻撃して、敵をスタン状態にする。

属性 無

	攻撃回数	威力倍率
つむじ風	1回	2.0
突風	1回	2.4

特殊効果 スタン[75%／5秒]

コマンドゲージ +20

リロード時間 5秒

シンボルマークの入手による変化 (2個目入手後のみ使用可能)

追加入力 (なし)

※1……アビリティ『ラストリーヴ』か『コンボリーヴ』の効果で耐えることが必要

INDEX
ページの見かた
操作キャラクター
テラ
ヴェントゥス
アクア
バトルアクション
ベースコマンド
フィニッシュコマンド
アタックコマンド
マジックコマンド
アイテムコマンド
フレンドコマンド
いどうコマンド
ガードコマンド
カウンターコマンド
シュートロックコマンド
コマンドスタイル
ディメンションリンク
共闘キャラクター
護衛対象キャラクター

ディメンションリンク5

通常モード
強化モード

ドナルド

ヴェントゥス
アクア

強力なマジックコマンドがそろっており、1個目のシンボルマーク入手後は『ケアルラ』も使える。ファイア属性の攻撃を優先して使い、コマンドゲージを満タンにしてはフィニッシュコマンドで攻めるといいだろう。

リンク可能にする条件	
ヴェントゥス	不思議な塔の塔：魔法使いの部屋を訪れる
アクア	（ヴェントゥスと同じ）

シンボルマークの出現確率	
1個目	20%
2個目	15%
3個目以降	5%

攻撃でコマンドゲージがたまる量の変化 0.25倍

コマンドゲージボーナス ファイア属性の攻撃を当てる ▶ ＋15%

使用できるコマンドや得られる効果

	初期状態		シンボルマーク1個目入手		シンボルマーク2個目入手	
バトルコマンド	ファイガ	P.83	ファイガ	P.83	ファイガ	P.83
	ブリザガ	P.85	ブリザガ	P.85	クラッカーファイガ	P.84
	サンダガ	P.86	サンダガ	P.86	ブリザガ	P.85
	ファイアダッシュ	P.74	ファイアダッシュ	P.74	サンダガ	P.86
	—	—	ファイアブリッツ	P.76	ファイアダッシュ	P.74
	—	—	ケアルラ	P.87	ファイアブリッツ	P.76
	—	—	—	—	スナイプバーニング	P.95
	—	—	—	—	ケアルラ	P.87
フィニッシュコマンド	ドナフレア	下記	ドナフレア	下記	ドナフレア	下記
	—	—	—	—	ドナコズミック	下記
D-LINKの効果	—	—	マジックアップ	下記	マジックアップ	下記
	—	—	—	—	シェル	下記

D-LINKの効果	
マジックアップ	魔法力が影響する攻撃で与えるダメージ量が1.5倍になる
シェル	ファイア、ブリザド、サンダー、ダーク属性の攻撃で受けるダメージ量が半分になる

ドナルドとのリンク中専用のバトルアクション

フィニッシュコマンド ドナフレア

地上 モード 通常

周囲に不規則に並んだ水色と灰色の花火8発を、追加入力で1発ずつ飛ばす。水色の花火は敵を追うが、灰色の花火はいきなり爆発して攻撃せずに消える。

属性 無

	攻撃回数	威力倍率
水色の花火	2回	2.8
灰色の花火	—	—

特殊効果	—
コマンドゲージ	+0
リロード時間	—

追加入力	方式	回数	空振り時	入力ミス	時間切れ
	ランダム	8回	継続	継続	継続

入力成功 入力のたびにボタンのマークが重なっている花火を飛ばす。



シンボルマークの入手による変化
- 水色の花火の威力倍率が大きくなる
- 出現する花火の総数が増える

入手数	威力倍率(水色の花火)	花火の総数
1個目	2.9	10発
2個目	3.0	12発

フィニッシュコマンド ドナコズミック

地上 モード 強化

『ドナフレア』に似た技で、並ぶ花火に赤色のものが追加されている。赤色の花火は水色の強化版だが、追加入力を2～4回連続で成功するまで飛ばない。

属性 無

	攻撃回数	威力倍率
水色の花火	2回	3.0
灰色の花火	—	—
赤色の花火	2回	6.0

特殊効果	バーン(※1) [50%／6秒]
コマンドゲージ	+0
リロード時間	—

追加入力	方式	回数	空振り時	入力ミス	時間切れ
	ランダム	12回(※2)	継続	継続	継続

入力成功 入力のたびにボタンのマークが重なっている花火を飛ばす。



シンボルマークの入手による変化 （変化なし）

※1……赤色の花火でのみ発生
※2……赤色の花火を飛ばす場合は、そのぶん入力回数が増える

ディメンションリンク 6

通常モード / 強化モード

グーフィー

ヴェントゥス / アクア

ステータス異常を発生させる攻撃が多く、『スタンアップ』を得ていればベースコマンドで敵をスタン状態にできる。コマンドゲージボーナスの量が多い点を活かし、フィニッシュコマンドを積極的に使っていきたい。

リンク可能にする条件	
ヴェントゥス	不思議な塔の塔：魔法使いの部屋を訪れる
アクア	（ヴェントゥスと同じ）

シンボルマークの出現確率	
1個目	20%
2個目	15%
3個目以降	5%

攻撃でコマンドゲージがたまる量の変化 0.5倍

コマンドゲージボーナス ガードに成功する ▶ +50%

使用できるコマンドや得られる効果

	初期状態		シンボルマーク1個目入手		シンボルマーク2個目入手	
バトルコマンド	スライドダッシュ	P.74	スライドダッシュ	P.74	スライドダッシュ	P.74
	ストライクレイド	P.75	ストライクレイド	P.75	ストライクレイド	P.75
	スタンブレード	P.79	スタンブレード	P.79	スタンブレード	P.79
	コンフュストライク	P.80	コンフュストライク	P.80	コンフュストライク	P.80
	―	―	フリーズレイド	P.75	フリーズレイド	P.75
	―	―	コンフュストライク	P.80	コンフュストライク	P.80
	―	―	―	―	ストライクレイド	P.75
	―	―	―	―	ソニックレイヴ	P.74
フィニッシュコマンド	グーフィー・スピン	下記	グーフィー・スピン	下記	グーフィー・スピン	下記
	―	―	―	―	グーフィー・ターボ	下記
D-LINKの効果	―	―	プロテス	下記	プロテス	下記
	―	―	―	―	スタンアップ	下記

D-LINKの効果	
プロテス	物理属性の攻撃で受けるダメージ量が半分になる
スタンアップ	ベースコマンドを当てた相手が75%の確率で3.3秒間スタン状態になる

グーフィーとのリンク中専用のバトルアクション

フィニッシュコマンド グーフィー・スピン

地上 / モード 通常

横に高速回転しつつ武器を振りまわして攻撃する。高速回転は5秒間つづき、そのあいだはアナログパッドで地表をすべるように移動することが可能。

属性 無

攻撃回数	威力倍率
1～45回	2.0

特殊効果	―
コマンドゲージ	+0
リロード時間	―



追加入力 （なし）

シンボルマークの入手による変化
- 威力倍率が上がる
- 高速回転する時間が長くなる

入手数	威力倍率	高速回転する時間
1個目	2.1	7秒
2個目	2.2	9秒

フィニッシュコマンド グーフィー・ターボ

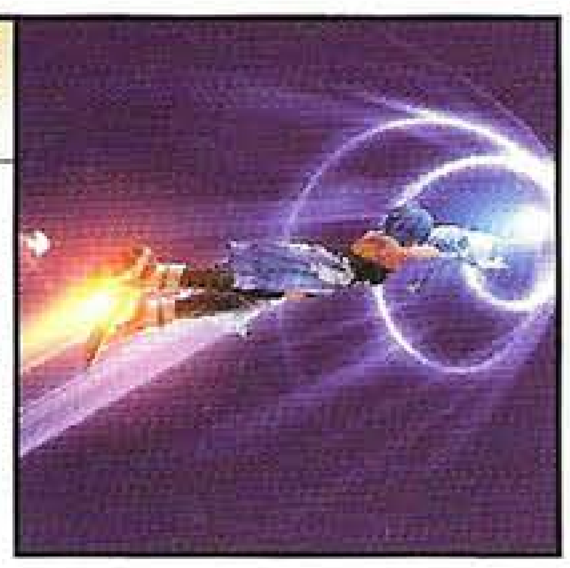
地上 / モード 強化

きりもみ回転で飛びながら突進したあと、攻撃開始時の場所へワープする。アナログパッドの上下左右で進路を少しずつ変更できるほか、壁にぶつかるたびに跳ね返って進路が変わる。

属性 無

攻撃回数	威力倍率
1～56回	3.2

特殊効果	―
コマンドゲージ	+0
リロード時間	―



追加入力 （なし）

シンボルマークの入手による変化 （変化なし）

ディメンションリンク7

通常モード　強化モード

白雪姫

ヴェントゥス　アクア

デッキのコマンドは専用のものばかりだが、いずれも通常時に使えるコマンドのアレンジ版なので、その対応を覚えておくと戦いやすい。敵をスリプル状態にする『ねぼすけ』とHPを回復できる『先生』が便利だ。

リンク可能にする条件	
ヴェントゥス	ドワーフ・ウッドランドでマッドトレントを倒す
アクア	ドワーフ・ウッドランドでマジックミラーとのバトルに勝つ

シンボルマークの出現確率	
1個目	10%
2個目	7%
3個目以降	5%

攻撃でコマンドゲージがたまる量の変化 0.5倍(※1)

コマンドゲージボーナス HPが残り25%以下になっている▶0.08秒ごとに+1%

使用できるコマンドや得られる効果

	初期状態		シンボルマーク1個目入手		シンボルマーク2個目入手	
バトルコマンド	ねぼすけ	右記	ねぼすけ	右記	ねぼすけ	右記
	おこりんぼ	右記	くしゃみ	右記	くしゃみ	右記
	先生	右記	おこりんぼ	右記	おこりんぼ	右記
	—	—	ごきげん	右記	ごきげん	右記
	—	—	先生	右記	おとぼけ	右記
	—	—	—	—	てれすけ	右記
	—	—	—	—	先生	右記
	—	—	—	—	—	—
フィニッシュコマンド	スイートメモリーズ	下記	スイートメモリーズ	下記	スイートメモリーズ	下記
	—	—	—	—	スイートセブン	下記
D-LINKの効果	—	—	コマンドブースト	下記	コマンドブースト	下記
	—	—	—	—	クイックリロード	下記

D-LINKの効果	
コマンドブースト	コマンドゲージのたまる量が1.5倍になる
クイックリロード	フレンドコマンドのリロード時間が33%短くなる

白雪姫とのリンク中専用のバトルアクション

フィニッシュコマンド　スイートメモリーズ

地上　モード 通常



技を使うと追加入力に移り、入力に成功するたびに敵に向けて竜巻を放つ。竜巻はダメージを与えつつ敵を巻き上げて攻撃を封じる(※2)。

属性　無

攻撃回数	威力倍率
1回	1.0

特殊効果　—

コマンドゲージ　+0

リロード時間　—

追加入力	方式	回数	空振り時	入力ミス	時間切れ
	ランダム	3回	継続	継続	継続

入力成功　入力のたびに敵めがけて巨大な竜巻を放つ。

シンボルマークの入手による変化

●追加入力の回数が増える

入手数	追加入力の回数
1個目	4回
2個目	5回

フィニッシュコマンド　スイートセブン

地上　モード 強化



7色の光の弾が自分の周囲を回転するなか、追加入力に移る。入力に成功すると、弾を飛ばして攻撃したあと、ふたたび7色の弾が周囲に現れる。

属性　無

攻撃回数	威力倍率
7回	1.2

特殊効果　—

コマンドゲージ　+0

リロード時間　—

追加入力	方式	回数	空振り時	入力ミス	時間切れ
	ランダム	4回	継続	継続	継続

入力成功　入力のたびに敵めがけて7色の弾を飛ばす。

シンボルマークの入手による変化　(変化なし)

※1……シンボルマークを1個以上入手していれば、D-LINKの効果『コマンドブースト』によって、たまる量がこの1.5倍(=通常の0.75倍)になる
※2……行動不能の敵には、1秒ごとに「その敵の最大HPの10%(10が上限)」のダメージを与えるが、この攻撃ではコマンドゲージがたまらない

白雪姫とのリンク中専用のバトルアクション

フレンドコマンド ねぼすけ

地上／空中

効果：『スリプル』(→P.97)に似た技。周囲の敵をスリプル状態にする。

属性：無

攻撃回数	威力倍率
1回	0

特殊効果：スリプル［100%／5秒］
コマンドゲージ：+8
リロード時間：5秒

シンボルマークの入手による変化：（変化なし）

フレンドコマンド くしゃみ

地上／空中

効果：『エアロ』(→P.91)に似た技。つむじ風でダメージを与えて、敵をスタン状態にする。

属性：無

	攻撃回数	威力倍率
つむじ風	1回	1.0
突風	1回	0.7

特殊効果：スタン［50%／4秒］
コマンドゲージ：+20
リロード時間：5秒

シンボルマークの入手による変化：（変化なし）

フレンドコマンド おこりんぼ

地上

効果：『トレジャーレイド』(→P.76)に似た技。正面に武器を投げて攻撃する(※3)。

属性：無

	攻撃回数	威力倍率
往路	1回	2.1
復路	1回	2.1

特殊効果：―
コマンドゲージ：+25
リロード時間：5秒

シンボルマークの入手による変化：（変化なし）

フレンドコマンド ごきげん

地上

効果：『紙吹雪』(→P.100)に似た技。直後の攻撃がかならずクリティカルヒットする。

属性：―

攻撃回数	威力倍率
―	―

特殊効果：―
コマンドゲージ：+0
リロード時間：5秒

シンボルマークの入手による変化：（変化なし）

フレンドコマンド おとぼけ

地上／空中

効果：『ミニマム』(→P.95)に似た技。周囲にいる敵をミニマム状態にする。

属性：無

攻撃回数	威力倍率
1回	0

特殊効果：ミニマム［100%／5秒］
コマンドゲージ：+8
リロード時間：5秒

シンボルマークの入手による変化：（2個目の入手後のみ使用可能）

フレンドコマンド てれすけ

地上／空中

効果：『デジョン』(→P.92)に似た技。周囲にいる敵を30%の確率で消し去る。

属性：無

攻撃回数	威力倍率
1回	0

特殊効果：デジョン［30%］
コマンドゲージ：+8
リロード時間：5秒

シンボルマークの入手による変化：（2個目の入手後のみ使用可能）

フレンドコマンド 先生

地上／空中

効果：『ケアルラ』(→P.87)に似た技。自分のHPを非常に多く回復する。

属性：―

HPの回復量
100+魔法力

特殊効果：―
コマンドゲージ：+0
リロード時間：5秒

シンボルマークの入手による変化：（変化なし）

※3……攻撃が当たった敵からは30%の確率でプライズボックスが出現する

ディメンションリンク8

通常モード / 強化モード

シンデレラ

テラ / ヴェントゥス / アクア

デッキにあるのは専用のコマンドだけで、回復用の『フェアリーヒール』を最初から使用可能。2個目のシンボルマークを入手すれば、『フェアリーヒール』の数が増え、HPが少しずつ回復する効果も得られる。

リンク可能にする条件	
テラ	キャッスル・オブ・ドリームでシンフォニーマスターを倒す
ヴェントゥス	キャッスル・オブ・ドリームでルシファーとのバトルに勝つ
アクア	キャッスル・オブ・ドリームでカースドキャリッジを倒す

シンボルマークの出現確率	
1個目	10%
2個目	7%
3個目以降	5%

攻撃でコマンドゲージがたまる量の変化 0.5倍

コマンドゲージボーナス 自分にステータス異常が発生する ▶ +100%

使用できるコマンドや得られる効果

	初期状態		シンボルマーク1個目入手		シンボルマーク2個目入手	
バトルコマンド	ウィッシュサークル	右記	ウィッシュショット	右記	ウィッシュショット	右記
	フェアリーステップ	右記	ウィッシュサークル	右記	ウィッシュサークル	右記
	フェアリーヒール	右記	フェアリーステップ	右記	フェアリーステップ	右記
	—	—	ウィッシュサークル	右記	ウィッシュショット	右記
	—	—	フェアリーステップ	右記	ウィッシュサークル	右記
	—	—	フェアリーヒール	右記	フェアリーステップ	右記
	—	—	—	—	フェアリーヒール	右記
	—	—	—	—	フェアリーヒール	右記
フィニッシュコマンド	ドリームスパークル	下記	ドリームスパークル	下記	ドリームスパークル	下記
	—	—	—	—	ブレッシングダンス	下記
D-LINKの効果	—	—	オートリカバリー	下記	オートリカバリー	下記
	—	—	—	—	リジェネ	下記

D-LINKの効果	
オートリカバリー	操作キャラクターに発生したステータス異常の持続時間が3分の1になる
リジェネ	1秒ごとにHPが最大値の1%(最低でも1)ずつ回復する

シンデレラとのリンク中専用のバトルアクション

フィニッシュコマンド ドリームスパークル

地上 モード 通常



うねりながら敵を追って飛ぶ弾を撃ち、ダメージを与えつつ敵を宙に浮かべて行動を封じる(※1)。追加入力は◎ボタン連打でもかまわない。

属性 無

攻撃回数	威力倍率
1回	1.3

特殊効果 ゼログラビデ[100%/3.3秒](※2)

コマンドゲージ +0

リロード時間 —

追加入力	方式	回数	空振り時	入力ミス	時間切れ
	専用(※3)	5回	可能	継続	継続

入力成功 入力のたびに同じ動作の攻撃をくり出す。

シンボルマークの入手による変化
- 追加入力の回数が増える

入手数	追加入力の回数
1個目	6回
2個目	8回

フィニッシュコマンド ブレッシングダンス

地上 モード 強化



その場で回転しながら周囲を攻撃し、ダメージを与えつつ敵を宙に浮かべて行動を封じる(※1)。追加入力は◎ボタン連打でもかまわない。

属性 無

	攻撃回数	威力倍率
回転攻撃	1回	1.0
弾	3回	1.0

特殊効果 ゼログラビデ[100%/3.3秒](※2)

コマンドゲージ +0

リロード時間 —

追加入力	方式	回数	空振り時	入力ミス	時間切れ
	専用(※3)	8回	可能	継続	継続

入力成功 同じ動作の攻撃をくり出すが、8回目では弾も撃てる(※4)。

シンボルマークの入手による変化 (変化なし)

※1……行動不能の敵には、1.5秒ごとに「最大HPの5%(5が上限)」のダメージを与える
※2……行動不能中に攻撃を受けた敵は、行動可能になってから5秒間コンフュ状態になる
※3……画面下部に現れた扉から◎ボタンのマークが右へ進み、画面右下には左へ移動する馬車が現れる。◎ボタンのマークと馬車が重なったときに◎ボタンを押すと入力成功で、つぎに入力する◎ボタンのマークが扉から出現する
※4……6～8回目の追加入力を連続で成功させた場合、8回目の攻撃をくり出すさいに、敵を追って飛ぶ弾を3発同時に撃つ

シンデレラとのリンク中専用のバトルアクション

フレンドコマンド ウィッシュサークル

地上

高速で横に回転しながら真上にジャンプし、武器を振りまわして広範囲を攻撃する。

属性 無

攻撃回数	威力倍率
1回	2.5

特殊効果	—
コマンドゲージ	+25
リロード時間	5秒



追加入力 (なし)

シンボルマークの入手による変化 (変化なし)

フレンドコマンド フェアリーステップ

地上 空中

『リフレクブリッツ』(→P.77)に似た技。全方向からの攻撃を防げるバリアを張りながら突進する。無属性の攻撃や敵の特定の攻撃はガードできない。

属性 無

攻撃回数	威力倍率
3回	1.3

特殊効果	—
コマンドゲージ	+10
リロード時間	5秒



追加入力 (なし)

シンボルマークの入手による変化 (変化なし)

フレンドコマンド ウィッシュショット

地上 空中

うねりながら飛ぶ弾を正面に撃つ。弾は、敵に近づくと速度を上げて追いかける。

属性 無

攻撃回数	威力倍率
1回	3.0

特殊効果	—
コマンドゲージ	+30
リロード時間	5秒



追加入力 (なし)

シンボルマークの入手による変化 (変化なし)

フレンドコマンド フェアリーヒール

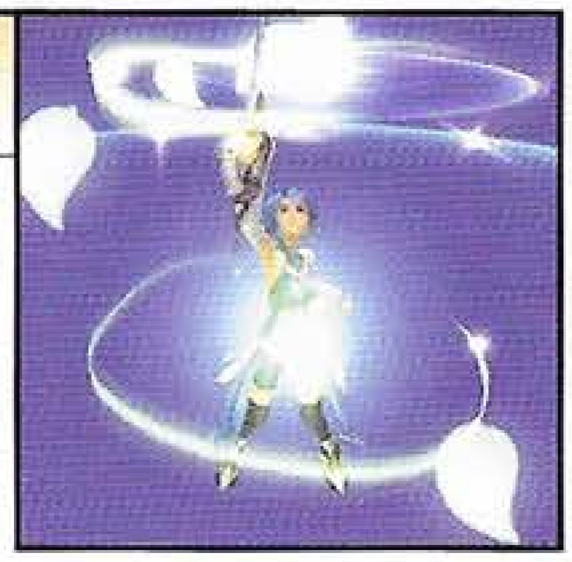
地上 空中

『ケアルラ』(→P.87)に似た技。自分のHPを非常に多く回復する。

属性 —

HPの回復量
100+魔法力

特殊効果	—
コマンドゲージ	+0
リロード時間	5秒



追加入力 (なし)

シンボルマークの入手による変化 (変化なし)





ディメンションリンク9

通常モード / 強化モード

マレフィセント

テラ

Maleficent

ファイア属性を持つ攻撃とステータス異常を発生させる攻撃がメイン。コマンドゲージボーナスの量は多いが、それを獲得できるのは、2個目のシンボルマーク入手後から使える『ダークファイガ』を当てたときのみ。

リンク可能にする条件	テラ エンチャンテッド・ドミニオンのオーローラの部屋を訪れる

シンボルマークの出現確率	
1個目	10%
2個目	7%
3個目以降	5%

攻撃でコマンドゲージがたまる量の変化	0.5倍
コマンドゲージボーナス	ダーク属性の攻撃を当てる ▶ +50%

使用できるコマンドや得られる効果

	初期状態		シンボルマーク1個目入手		シンボルマーク2個目入手	
バトルコマンド	ファイア	P.83	ファイア	P.83	ファイア	P.83
	バインドストライク	P.80	ファイラ	P.83	ファイラ	P.83
	ブラックアウト	P.95	スナイプバーニング	P.95	ファイガ	P.83
	スリプル	P.97	バインドストライク	P.80	スナイプバーニング	P.95
	—	—	ブラックアウト	P.95	バインドストライク	P.80
	—	—	スリプル	P.97	ダークファイガ	P.83
	—	—	—	—	ブラックアウト	P.95
	—	—	—	—	スリプル	P.97
フィニッシュコマンド	スナイプサンダー	下記	スナイプサンダー	下記	スナイプサンダー	下記
	—	—	—	—	ドラゴンブレス	下記
D-LINKの効果	—	—	ハーフフォーカス	下記	ハーフフォーカス	下記
	—	—	—	—	ドレイン	下記

D-LINKの効果	
ハーフフォーカス	多重ロックオンのあいだに減ったFPが、攻撃の実行時に半分もとにもどる
ドレイン	ベースコマンドを当てると自分のHPが回復する。回復量は与えたダメージ量の4分の1

マレフィセントとのリンク中専用のバトルアクション

フィニッシュコマンド スナイプサンダー

地上 / モード 通常



地面に照準が現れて追加入力に移る。アナログパッドで照準を動かし、◉ボタンでその位置に雷を落とすが、5秒以内に追加入力をしないと攻撃は終了。

属性 無

攻撃回数	威力倍率
1回	3.5

特殊効果	—
コマンドゲージ	+0
リロード時間	—

追加入力	方式	回数	空振り時	入力ミス	時間切れ	入力成功
	◉ボタン	4回	可能	継続	終了	入力のたびに照準がある場所めがけて雷が落ちる。

シンボルマークの入手による変化
- 威力倍率が大きくなる
- 追加入力の回数が増える
- 追加入力の受付時間が長くなる

入手数	威力倍率	追加入力の回数	追加入力の受付時間
1個目	3.6	5回	6秒
2個目	3.7	7回	7秒

フィニッシュコマンド ドラゴンブレス

地上 / モード 強化



地面に照準が現れて追加入力に移る。アナログパッドで照準を動かし、◉ボタンでその方向に炎を噴射する。攻撃は7秒間可能で、1秒あたり3回当たる。

属性 無

攻撃回数	威力倍率
1回	1.0

特殊効果	—
コマンドゲージ	+0
リロード時間	—

追加入力	方式	回数	空振り時	入力ミス	時間切れ	入力成功
	◉ボタン	時間制	可能	継続	終了	◉ボタンを押しているあいだ照準の方向に武器から炎を噴射する。

シンボルマークの入手による変化：（変化なし）

ディメンションリンク10

通常モード 強化モード

ザックス

テラ ヴェントゥス アクア

デッキの大半はアタックコマンド。HPの回復手段がないものの、コマンドゲージボーナスを獲得しやすいうえ、フィニッシュコマンド『ヒーローズプライド』の威力が大きい。それらの点を活かし、先手必勝で戦おう。

リンク可能にする条件	
テラ	オリンポスコロシアムでザックス(2回目)とのバトルに勝つ
ヴェントゥス	オリンポスコロシアムのテーベの町でシェイドジェリーの大群を倒す
アクア	オリンポスコロシアムでアイスコロッソスとハデスとのバトルに勝つ

シンボルマークの出現確率	
1個目	12%
2個目	8%
3個目以降	5%

攻撃でコマンドゲージがたまる量の変化 0.4倍(強化モードでは0.35倍)

コマンドゲージボーナス カウンターを当てる ▶ +25%

使用できるコマンドや得られる効果

	初期状態		シンボルマーク1個目入手		シンボルマーク2個目入手	
バトルコマンド	ファイアストライク	P.79	ファイアストライク	P.79	ファイアストライク	P.79
	エリアルブレイク	P.73	エリアルブレイク	P.73	ファイナルブレイク	P.73
	ファイアストライク	P.79	ファイアストライク	P.79	ファイアストライク	P.79
	エリアルブレイク	P.73	エリアルブレイク	P.73	エリアルブレイク	P.73
	スロットブレード	P.79	ストップ	P.97	ファイアストライク	P.79
	—	—	スロットブレード	P.79	ブラックアウト	P.95
	—	—	—	—	ストプラ	P.97
	—	—	—	—	スロットブレード	P.79
フィニッシュコマンド	ヒーローズカミング	下記	ヒーローズカミング	下記	ヒーローズカミング	下記
	—	—	—	—	ヒーローズプライド	下記
D-LINKの効果	—	—	バーサク	下記	バーサク	下記
	—	—	—	—	アタックフリック	下記

D-LINKの効果	
バーサク	クリティカルヒットの確率が2倍になる(100%が上限)
アタックフリック	受けた攻撃が物理属性だと50%の確率で無効にする

ザックスとのリンク中専用のバトルアクション

フィニッシュコマンド ヒーローズカミング

地上 空中 モード 通常

高くジャンプしてから真下に武器を向け、武器で地面を突いて周囲に衝撃波を放つ。

属性 無

攻撃回数	威力倍率
2回	8.0

特殊効果 —

コマンドゲージ +0

リロード時間 —



追加入力 (なし)

シンボルマークの入手による変化

●威力倍率が大きくなる

入手数	威力倍率
1個目	8.1
2個目	8.2

フィニッシュコマンド ヒーローズプライド

地上 空中 モード 強化

闘気を発して、ダメージを与えつつ周囲の敵を打ち上げたあと、ワープしては武器を振る攻撃を8回くり出し、急降下から武器で地面を突いて爆発を起こす。

属性 無

	攻撃回数	威力倍率
闘気	1回	1.5
武器	8回	3.0
爆発	2回	5.0

特殊効果 —

コマンドゲージ +0

リロード時間 —



追加入力 (なし)

シンボルマークの入手による変化 (変化なし)

ディメンションリンク11

626号(スティッチ)

通常モード / 強化モード

テラ / ヴェントゥス / アクア

Experiment626 Stitch

デッキコマンドは、サンダー属性を持ち、広範囲を攻撃するものがほとんど。なかにはアクアのみ使えるコマンドもある。フィニッシュコマンドは、2種類とも攻撃中に移動できないので、敵に近づいてから使うのが基本。

リンク可能にする条件	
テラ	ディープスペースで試作品221号を倒す
ヴェントゥス	ディープスペースでメタモルフォシスを倒す
アクア	ディープスペースでガントゥ大尉とのバトルに勝つ

シンボルマークの出現確率	
1個目	12%
2個目	8%
3個目以降	5%

攻撃でコマンドゲージがたまる量の変化 0.5倍

コマンドゲージボーナス カウンターを当てる▶+50%

使用できるコマンドや得られる効果

	初期状態		シンボルマーク1個目入手		シンボルマーク2個目入手	
バトルコマンド	サンダラ	P.86	サンダラ	P.86	サンダラ	P.86
	サンダラ	P.86	サンダガ	P.86	サンダガ	P.86
	ゼログラビラ	P.89	サンダーブリッツ	P.77	サンダーブリッツ	P.77
	スタンブレード	P.79	ゼログラビラ	P.89	サンダーブリッツ	P.77
	ケアルラ	P.87	スタンブレード	P.79	ゼログラビガ	P.89
	—	—	ケアルラ	P.87	サンダガショット(※1)	P.86
	—	—	—	—	スタンブレード	P.79
	—	—	—	—	ケアルラ	P.87
フィニッシュコマンド	ランダムビーム	下記	ランダムビーム	下記	ランダムビーム	下記
	—	—	—	—	オハナビート	下記
D-LINKの効果	—	—	アタックアップ	下記	アタックアップ	下記
	—	—	—	—	CPダブルアップ	下記

D-LINKの効果	
アタックアップ	攻撃力が影響する攻撃で与えるダメージ量が1.5倍になる
CPダブルアップ	手に入るCPの量が2倍(アビリティ『EXPチャンス』の効果も得ているときは4倍)になる

※1……アクア操作時のみ使用できる

626号(スティッチ)とのリンク中専用のバトルアクション

フィニッシュコマンド ランダムビーム

地上 / モード 通常



追加入力でビームを撃つ。ビームは敵や壁に当たっても消えずに跳ね返る。敵を1体倒したあとはロックオンができず、敵の方向を向くこともできなくなる。

属性 無

攻撃回数	威力倍率
1回	2.0

特殊効果 —

コマンドゲージ +0

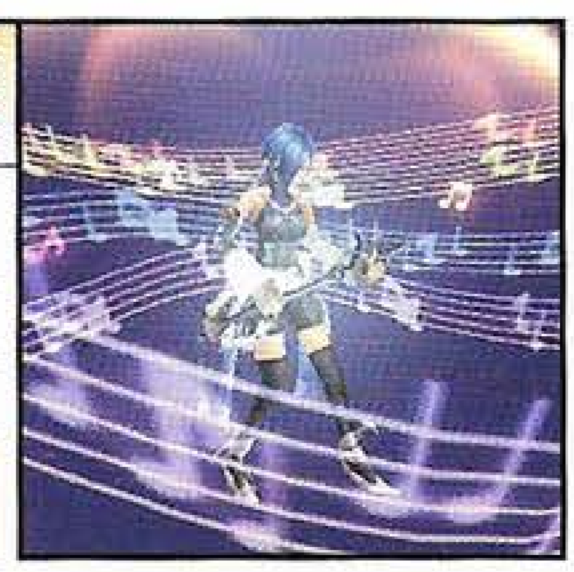
リロード時間 —

追加入力	方式	回数	空振り時	入力ミス	時間切れ	入力成功
	ランダム	6回	可能	継続	継続	入力のたびに正面にビームを撃つ。

シンボルマークの入手による変化 (変化なし)

フィニッシュコマンド オハナビート

地上 / モード 強化



その場で演奏をはじめ、追加入力に移る。演奏中は移動できないが、入力に成功するたびに、強烈な音を周囲に放ち、ダメージを与えつつ敵を打ち上げる。

属性 無

攻撃回数	威力倍率
1回	3.3

特殊効果 スタン(※3)[100%/7秒]

コマンドゲージ +0

リロード時間 —

追加入力	方式	回数	空振り時	入力ミス	時間切れ	入力成功
	専用(※2)	8回	可能	継続	継続	入力のたびに周囲に音波を発して攻撃する(※3)。

シンボルマークの入手による変化 (変化なし)

※2……画面下部にウクレレのネック部分が表示され、右端から◎、⊗、△、◎のいずれかのボタンのマークが左へ移動してくる。中央にある緑色のラインにマークが重なったときにそのボタンを押せば入力成功。入力ミスや時間切れだと攻撃に失敗し、演奏が一時中断する。追加入力に4回連続で成功したあとは出現するボタンが2個に増え、その両方を同時に押すと入力成功となる
※3……追加入力に連続で成功した場合、2～5回目では攻撃範囲が少しずつ広がり、5回目以降ではスタン効果が追加される

ディメンションリンク12

通常モード 強化モード

ピーター・パン

テラ / ヴェントゥス / アクア

Peter Pan

デッキコマンドはそれほど強力ではないが、コマンドゲージボーナスを獲得しやすい。空中からコンボや『ゼログラビデ』などを当ててコマンドゲージを満タンにし、すぐさまフィニッシュコマンドで攻めよう。

リンク可能にする条件	
テラ	ネバーランドでピーター・パンとのバトルに勝つ
ヴェントゥス	ネバーランドでフック船長とのバトルに勝つ
アクア	ネバーランドでヴァニタス(2回目)とのバトルに勝つ

シンボルマークの出現確率	
1個目	20%
2個目	15%
3個目以降	5%

攻撃でコマンドゲージがたまる量の変化 0.35倍

コマンドゲージボーナス 空中で攻撃を当てる ▶ +15%

使用できるコマンドや得られる効果

	初期状態		シンボルマーク1個目入手		シンボルマーク2個目入手	
バトルコマンド	エリアルブレイク	P.73	エリアルブレイク	P.73	ファイナルブレイク	P.73
	エリアルブレイク	P.73	エリアルブレイク	P.73	エリアルブレイク	P.73
	スライドダッシュ	P.74	スライドダッシュ	P.74	エリアルブレイク	P.73
	コンフュストライク	P.80	コンフュストライク	P.80	スライドダッシュ	P.74
	—	—	ゼログラビデ	P.88	コンフュストライク	P.80
	—	—	—	—	ゼログラビラ	P.89
	—	—	—	—	ケアルラ	P.87
	—	—	—	—	—	—
フィニッシュコマンド	エアパッシング	下記	エアパッシング	下記	エアパッシング	下記
	—	—	—	—	バレルロール	下記
D-LINKの効果	—	—	レビテト	下記	レビテト	下記
	—	—	—	—	ダブルヒット	下記

D-LINKの効果	
レビテト	空中で落下する速度が半分になる
ダブルヒット	ベースコマンドを当てたときにダメージを2回与える

ピーター・パンとのリンク中専用のバトルアクション

フィニッシュコマンド エアパッシング

モード 通常 / 地上 空中

敵に突進して攻撃し、命中時にはその場に浮いたまま何度も突きを放ったあと、突進しながら武器を払う。攻撃が当たるたびにマニー(小)が1個ずつ出現。

属性 無

	攻撃回数	威力倍率
突進突き	1回	1.5
連続突き	7回	0.5
突進振り	1回	2.0

特殊効果	—
コマンドゲージ	+0
リロード時間	—

追加入力	方式	回数	空振り時	入力ミス	時間切れ
	◎ボタン連打	時間制	可能	継続	終了

入力成功 突きの速度が上がるうえ、専用の攻撃を追加できる(※4)。

シンボルマークの入手による変化 (変化なし)



フィニッシュコマンド バレルロール

モード 強化 / 地上 空中

敵に向かって突進したあと、大きな円を描くように後方宙返りをする。追加入力に成功するたびに、宙返りによる攻撃を2回連続でくり出す。

属性 無

	攻撃回数	威力倍率
通常	1回	2.2
追加入力	2回	2.2

特殊効果	—
コマンドゲージ	+0
リロード時間	—

追加入力	方式	回数	空振り時	入力ミス	時間切れ
	ランダム	4回	可能	終了	終了

入力成功 入力のたびに宙返り攻撃を2回連続でくり出す。

シンボルマークの入手による変化 (変化なし)



※4……連続突きが終わる前に◎ボタンを10回以上押していると、突進振りの前に武器で10回突く攻撃(威力倍率：1.8)をくり出す

ディメンションリンク13 テラ(通信時)

テラ / ヴェントゥス / アクア

ディメンションリンク14 ヴェントゥス(通信時)

テラ / ヴェントゥス / アクア

ディメンションリンク15 アクア(通信時)

テラ / ヴェントゥス / アクア

通信でリンクできる、ほかのプレイヤーのキャラクター。通信時に相手がセットしていたコマンドを使える。顔のイラストの配色は、通信相手が通信コンフィグ(→P.437)で設定していた色と同じになる。

リンク可能にする条件	
テラ	ミラージュアリーナでそのキャラクターと通信する(→P.463)
ヴェントゥス	(テラと同じ)
アクア	(テラと同じ)

シンボルマークの出現確率	
1個目	5%
2個目	5%
3個目以降	0%

攻撃でコマンドゲージがたまる量の変化 (通常どおり)

コマンドゲージボーナス (なし)

※バトルコマンドとフィニッシュコマンドは、通信相手がセットしていたものを使用できる。ただし、一部のキャラクターのみ入手できるバトルコマンドは、ほかのキャラクターの操作時だと使えない。また、上級ランクのコマンドはシンボルマーク1個目入手後、究極ランクのコマンドはシンボルマーク2個目入手後のみ使用可能

※D-LINKの効果は、リンクしたキャラクターごとにちがう。テラ(通信時)はP.124、ヴェントゥス(通信時)はP.122、アクア(通信時)はP.123を参照

ディメンションリンク16 ヴァニタス

ヴェントゥス

ヴェントゥス編の最後のバトルの途中で、強制的にリンクしてくる(→P.508)。ほかのキャラクターとのリンクとちがい、リンク中はD-LINKゲージが減らないので、時間経過でリンクが解除されることはない。

リンク可能にする条件	
ヴェントゥス	キーブレード墓場でヴァニタス(3回目)の残りHPを1にする

シンボルマークの出現確率	
1個目	―
2個目	―
3個目以降	―

攻撃でコマンドゲージがたまる量の変化 0.01倍

コマンドゲージボーナス 攻撃の押し合いに勝つ(→P.509)▶+35%

使用できるコマンドや得られる効果

※下記のコマンドとシュートロックコマンド『ダークオブリンク』(→P.114)が使える。D-LINKの効果はない

ヴァニタスとのリンク中専用のバトルアクション

フィニッシュコマンド ラストチャージ

地上 / 空中

効果: 敵に突進しながら何度も攻撃する。最後の一撃が当たったときのみ敵に勝てる。

属性:

	攻撃回数	威力倍率
突進	5回	0
最後の一撃	1回	100.0

特殊効果: 強化

コマンドゲージ: 無

リロード時間: ―

シンボルマークの入手による変化: ―

追加入力: (なし)

フレンドコマンド ダークスパイラル

地上 / 空中

効果: 武器を手首でまわしてから突進して攻撃する。Ⓐボタンの追加入力でさらに攻撃可能。

属性: ダーク

攻撃回数	威力倍率
1回	0

特殊効果: ―

コマンドゲージ: +10

リロード時間: 5秒

シンボルマークの入手による変化: ―

追加入力 方式	回数	空振り時	入力ミス	時間切れ
Ⓐボタン	2回	終了	継続	終了

入力成功: 入力のたびに同じ動作の攻撃をくり出す。

フレンドコマンド ダークスプライサー

地上 / 空中

効果: ワープで敵に接近してから武器で3回攻撃する。Ⓐボタンの追加入力でさらに攻撃可能。

属性: ダーク

	攻撃回数	威力倍率
通常	3回	0
追加1回目	3回	0
追加2回目	5回	0

特殊効果: ―

コマンドゲージ: +10

リロード時間: 5秒

シンボルマークの入手による変化: ―

追加入力 方式	回数	空振り時	入力ミス	時間切れ
Ⓐボタン	2回	終了	継続	終了

入力成功: 入力のたびに同じ動作の攻撃をくり出す。

共闘キャラクターリスト

特定のバトルでは一緒に戦ってくれる共闘キャラクターが登場する。条件を満たせば、ふたりで攻撃する技も使用可



共闘キャラクター1

テラ

武器を豪快に振って攻撃する。空中の敵にはジャンプしてから攻めこむことも。

共闘時期			
A	ヴェントゥス	アクア	旅立ちの地の大広間で光の玉と戦うとき
B	ヴェントゥス	アクア	レイディアントガーデンでトリニティアーマーと戦うとき

ステータス

最大HP	A 50	B 100
攻撃力	A 5	B 14
防御力	A 2	B 6(※1)

助けを求める確率 A B 0%

使うことがある技

使う時期	名前	属性	威力倍率
A B	地上コンボ	物理	0.5+1.0+1.5
A B	空中コンボ	物理	0.5+1.0+1.5



共闘キャラクター2

ヴェントゥス

すばやい武器攻撃が得意。旅立ちの地のバトルでは、最大HPが低くて倒されやすい。

共闘時期			
A	テラ	アクア	旅立ちの地の大広間で光の玉と戦うとき
B	テラ	アクア	レイディアントガーデンでトリニティアーマーと戦うとき

ステータス

最大HP	A 35	B 100
攻撃力	A 5	B 4
防御力	A 2	B 6(※1)

助けを求める確率 A B 0%

使うことがある技

使う時期	名前	属性	威力倍率
A B	地上コンボ	物理	0.5+1.0+1.5
A B	空中コンボ	物理	0.5+1.0+1.5
A B	対空コンボ	物理	0.5+1.0+1.5



共闘キャラクター3

アクア

キーブレードを使って果敢に戦う。後方宙返りで攻撃する技は、2回連続で当たる。

共闘時期			
A	テラ	ヴェントゥス	旅立ちの地の大広間で光の玉と戦うとき
B	テラ	ヴェントゥス	レイディアントガーデンでトリニティアーマーと戦うとき

ステータス

最大HP	A 40	B 100
攻撃力	A 5	B 14
防御力	A 2	B 6(※1)

助けを求める確率 A B 0%

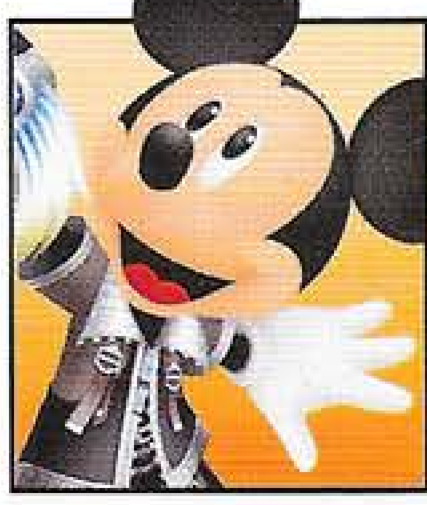
使うことがある技

使う時期	名前	属性	威力倍率
A B	地上コンボ	物理	0.5+1.0+1.5
A B	空中コンボ	物理	0.5+1.0+1.5
A B	対空コンボ	物理	0.5+0.5+1.0+1.5

知識のカケラ　仲間が助けを求めてきたときは『かばう』が使える

共闘キャラクターの一部と護衛対象キャラクター(→P.141)は、敵に攻撃されたときに助けを求めてくることがあり、そのさいは画面に◉ボタンが表示される(遠くに離れていると表示されない)。ここで◉ボタンを押せば、仲間のそばにワープして攻撃をガードする『かばう』が使用可能。この技はガードコマンドとは別物で、カウンターで出せる技もちがう。

※1……Bでは、受けるダメージを半分に減らす能力も持っている



共闘キャラクター4

ミッキー

武器や弾で攻めつつ、攻撃を何度か当てると『ホーリーバースト』の準備に移る。

共闘時期		
A	ヴェントゥス	???(謎の荒野)でヴァニタス(1回目)と戦うとき
B	アクア	レイディアントガーデンでアンヴァースの集団と戦うとき
C	アクア	キーブレード墓場でヴェントゥス=ヴァニタスと戦うとき

ステータス

最大HP	AB 180	C 305
攻撃力	AB 14	C 26
防御力	AB 6	C 15

助けを求める確率 ABC 33%

使うことがある技

使う時期	名前	属性	威力倍率
ABC	地上コンボ	物理	1.0×3回
ABC	縦回転振り	物理	1.5×5回
ABC	ホーリーボール	物理	武器:2.0　弾:1.0

共闘中に操作キャラクターが使える技

時期 ABC ホーリーバースト

地上

使用条件 こちらを呼んでいるミッキーに近づいて◎ボタン

ミッキーと一緒に横に回転して光のシャワーを放つ。追加入力をすれば、攻撃時間が4～5倍に増えるが、連打が遅いと途中で攻撃が終わってしまう。

属性 無

	攻撃回数	威力倍率
光のシャワー	2回	1.5
火花	4回	1.5

特殊効果 ―

コマンドゲージ +10

リロード時間 ―



追加入力	方式	回数	空振り時	入力ミス	時間切れ
	◎ボタン連打	時間制	可能	継続	終了

入力成功 攻撃時間が増え、入力回数が多いと火花を飛ばす攻撃も使用する。

時期 A ラッシュカウンター

地上

使用条件 『かばう』によるガード成功直後に◎ボタン

前方に跳んで左に回転しながら武器を振りまわす。

属性 無

威力倍率 2.0×2回

特殊効果 ―

コマンドゲージ +40

リロード時間 ―

追加入力 (なし)

時期 BC セイバーカウンター

地上

使用条件 『かばう』によるガード成功直後に◎ボタン

周囲に無数の爆発を起こす。デス効果を防げない敵を一撃で倒す効果も持つ。

属性 無

威力倍率 3.0

特殊効果 ―

コマンドゲージ +40

リロード時間 ―

追加入力 (なし)

知識のカケラ 共闘キャラクター以外の仲間がバトルに参加することもある

特定のバトルでは、共闘キャラクター以外の仲間が姿を見せ、専用の技を使うために力を貸してくれる。また、ミラージュアリーナの『アリーナモード』(オンライン時)では、ほかのプレイヤーと一緒に戦えるが、そのときは『ヒールライト』という専用の技で助け合うことが可能だ。

共闘キャラクター以外の仲間がいるときのみ使える技

名前	使用条件と効果を得るまでの操作方法	効果
ジョイントフォース	マレフィセント戦(→P.484)で3人の妖精が作り出したサークルに近づいて◎ボタンを押し、ボタン順番押し方式(→P.49)の追加入力を8回成功させた直後に◎ボタン	無属性のダメージを与えつつ敵を4秒間スリプル状態にする(威力倍率:5.0、コマンドゲージ:+50)。動作中は無敵だが、追加入力に1回でも失敗すると動作は終了
デュアルリミット	テラ=ゼアノート戦(→P.512)で、異空間にいるテラに近づいて◎ボタン	ふたりで攻撃する以外は『トリニティリミット』と同じ(→P.101)
ヒールライト	ミラージュアリーナの『アリーナモード』(オンライン時)で、HPがゼロのプレイヤーに近づいて◎ボタン連打(※1)	そのプレイヤーを復活させてHPを回復。回復量は1回目なら全回復だが、2回目は最大HPの50%、3回目以降は最大HPの25%に減る

※1……厳密には「◎ボタンを合計20回押して画面中央に表示されたゲージを満タンにしたあと◎ボタンを1回押す」。敵の攻撃で追加入力を中断されてもゲージは減らず、その状態から再挑戦できる



共闘キャラクター5

ヘラクレス

豪快な体術をくり出すが、たまにバランスをくずして攻撃に失敗することもある。

共闘時期
- A ヴェントゥス オリンポスコロシアムでアンヴァースの集団と戦うとき
- B ヴェントゥス オリンポスコロシアムでシェイドジェリーの大群と戦うとき
- C アクア オリンポスコロシアムでアンヴァースの集団と戦うとき

ステータス

最大HP	ABC 60
攻撃力	ABC 16
防御力	ABC 9
助けを求める確率	AC 33% B 0%

使うことがある技

使う時期	名前	属性	威力倍率
ABC	右パンチ	物理	0.43
ABC	左パンチ	物理	0.43
ABC	タックル	物理	1.0

共闘中に操作キャラクターが使える技

時期A トルネドカウンター

地上 使用条件 『かばう』によるガード成功直後に◎ボタン

真上に跳びながら武器を横に振りまわして竜巻を起こし、ダメージを与えつつ周囲の敵をスタン状態にする。

属性 無

攻撃回数	威力倍率
1回	2.5

特殊効果 スタン［50%／3.3秒］
コマンドゲージ +20
リロード時間 —

追加入力 （なし）



時期B スイングスラッシュ

地上 使用条件 こちらを呼んでいるヘラクレスに近づいて◎ボタン

ヘラクレスがヴェントゥスの両足を持ったまま横に振りまわして攻撃する。2回の追加入力に成功すれば、ヴェントゥスを投げて突進させる攻撃も可能。

属性 無

	攻撃回数	威力倍率
振りまわし	1回	1.5
突進	1回	1.5

特殊効果 —
コマンドゲージ +15
リロード時間 —

追加入力

方式	回数	空振り時	入力ミス	時間切れ
パッド回転+◎ボタン	各1回	可能	継続	終了

入力成功 パッド回転で攻撃を継続し、◎ボタンで突進攻撃をくり出す。



時期C セイバーカウンター

地上 使用条件 『かばう』によるガード成功直後に◎ボタン

効果 周囲に無数の爆発を起こして攻撃する（左ページ参照）。



共闘キャラクター6

ザックス

長剣の使い手。敵に走り寄ったあと、剣を振るか地表に衝撃波を飛ばして攻撃する。

共闘時期
- ヴェントゥス オリンポスコロシアムでアンヴァースの集団と戦うとき

ステータス

最大HP	48
攻撃力	16
防御力	9
助けを求める確率	33%

使うことがある技

名前	属性	威力倍率
ジャンプ振り下ろし	物理	1.0
連続剣(地上コンボ)	物理	0.43+0.43+1.0
破暁撃(衝撃波飛ばし)	物理	剣：1.0 衝撃波：12.0

共闘中に操作キャラクターが使える技

時期— トルネドカウンター

地上 使用条件 『かばう』によるガード成功直後に◎ボタン

効果 真上に跳びながら武器を横に振りまわし、竜巻を起こして攻撃する(上記参照)。



共闘キャラクター7

フィリップ王子

剣を振って攻撃するほか、正面からの攻撃をときおり盾で防ぐこともある。

共闘時期		
A	アクア	エンチャンテッド・ドミニオンの魔女の城：祭壇の間でマレフィセントの手下と戦うとき
B	アクア	エンチャンテッド・ドミニオンの魔女の城：門でマレフィセントの手下と戦うとき
C	アクア	エンチャンテッド・ドミニオンでマレフィセントドラゴンと戦うとき

ステータス

最大HP	A B C 32
攻撃力	A B C 8
防御力	A B C 4

助けを求める確率 A B 33% C 0%

使うことがある技

使う時期	名前	属性	威力倍率
A B C	地上コンボ	物理	1.0+1.0+1.5
A B C	ジャンプ振り下ろし	物理	1.5

共闘中に操作キャラクターが使える技

セイバーカウンター

時期 A B ／ 地上 ／ 使用条件：『かばう』によるガード成功直後に◎ボタン ／ 効果：周囲に無数の爆発を起こして攻撃する(P.138参照)。

プリンスセッション

時期 B C ／ 地上 ／ 使用条件：こちらを呼んでいるフィリップ王子に近づいて◎ボタン



フィリップ王子の力を借りて高くジャンプする(※1)。追加入力をすれば攻撃も可能で、Bでは足場を壊し、Cでは敵にダメージを与える。

属性 無

	攻撃回数	威力倍率
ジャンプ	0回	—
急降下攻撃	1回	10.0

特殊効果	—
コマンドゲージ	+30
リロード時間	—

追加入力	方式	回数	空振り時	入力ミス	時間切れ
	◎ボタン	1回	可能	継続	終了

入力成功：逆さの姿勢になり、武器を下に向けて急降下攻撃を仕掛ける。

※1……Cで敵が飛行しているときは、追加入力の有無を問わず敵の上に乗ることが可能



共闘キャラクター8

試作品626号

周囲を走りまわりながら、さまざまな動作で光線を撃つ。壁をよじのぼることもある。

共闘時期		
A	ヴェントゥス	ディープスペースでメタモルフォシス(2回目)と戦うとき
B	アクア	ディープスペースでアンヴァースの集団と戦うとき
C	アクア	ディープスペースでガントゥ大尉と戦うとき

ステータス

最大HP	A B C 230
攻撃力	A B C 19
防御力	A B C 12

助けを求める確率 A B C 0%

使うことがある技

使う時期	名前	属性	威力倍率
A B C	バラまき撃ち	物理	0.5
A B C	2発同時撃ち	物理	0.5×2回

共闘中に操作キャラクターが使える技

アストロストライク

時期 A ／ 地上 ／ 使用条件：バウンドしている試作品626号に近づいて◎ボタン

追加入力で攻撃できるが、この攻撃では最後の1体の敵にトドメを刺せない。

属性	無
威力倍率	2.2
特殊効果	—
コマンドゲージ	+25
リロード時間	—

追加入力	方式	回数	空振り時	入力ミス	時間切れ
	◎ボタン	1回	可能	継続	終了

入力成功：野球のノックに似た動作で試作品626号を敵にぶつける。

アストロシュート

時期 B C ／ 地上 ／ 使用条件：バウンドしている試作品626号に近づいて◎ボタン

追加入力で攻撃できるが(※2)、この攻撃では最後の1体の敵にトドメを刺せない。

属性	無
威力倍率	2.2
特殊効果	—
コマンドゲージ	+25
リロード時間	—

追加入力	方式	回数	空振り時	入力ミス	時間切れ
	◎ボタン	1回	可能	継続	終了

入力成功：片手に持った試作品626号を投げ飛ばして敵にぶつける。

※2……Cでは、敵にへばりついて行動をしばらく封じる効果もある

護衛対象キャラクターリスト

物語の序盤には、目的地へ向かう仲間を護衛する場面がある。そのときにのみ使える技を駆使して仲間を守ろう。



護衛対象キャラクター1

シンデレラ

助けを求める確率 66%

護衛時期 テラ キャッスル・オブ・ドリームで大広間の入口に向かうとき

護衛中に操作キャラクターが使える技

ラストダンス

地上 使用条件 『かばう』によるガード成功直後に◎ボタン

前方にジャンプしてから真下に向けた武器で地面を突き、周囲に衝撃波を放って攻撃する。デス効果を防げない敵を一撃で倒す効果も持つ。

属性 無

攻撃回数	威力倍率
1回	3.0

特殊効果	―
コマンドゲージ	+10
リロード時間	―

追加入力 (なし)





護衛対象キャラクター2

白雪姫

助けを求める確率 66%

護衛時期 ヴェントゥス ドワーフ・ウッドランドで暗い森の出口に向かうとき

護衛中に操作キャラクターが使える技

ホワイトサイレンス

地上 使用条件 『かばう』によるガード成功直後に◎ボタン(森の木の攻撃をガードしたときのみ)

自分を中心につむじ風を起こし、敵を巻き上げる。つむじ風はしばらくすると弾けるように突風を起こして消え、ダメージを与えつつ敵をスタン状態にする。森の木を消滅させる効果も持つ。

属性 無

	攻撃回数	威力倍率
つむじ風	1回	5.0
突風	1回	2.0

特殊効果	スタン [40%／5秒]
コマンドゲージ	+30
リロード時間	―

追加入力 (なし)



ラッシュカウンター

地上 使用条件 『かばう』によるガード成功直後に◎ボタン

効果 前方に跳んで左に回転しながら武器を振りまわす(→P.138)。



護衛対象キャラクター3

ジャック

助けを求める確率 66%

護衛時期 アクア キャッスル・オブ・ドリームでねずみの穴に向かうとき

護衛中に操作キャラクターが使える技

セイバーカウンター

地上 使用条件 『かばう』によるガード成功直後に◎ボタン

効果 周囲に無数の爆発を起こして攻撃する(→P.138)。

背景アート／モデリングディレクター　【所属：大阪開発チーム】

藤本武史

Takeshi Fujimoto



代表作　ブレイブフェンサー 武蔵伝、武蔵伝Ⅱ ブレイドマスター、FFⅪ

Q どのような手順で作りましたか？

A ディズニー映画のワールドは、DVDをくり返し観ながら、できるだけ原作のイメージに沿って3Dモデルを起こしていきました。一方、オリジナルのワールドは、野村（野村哲也氏：ディレクター）からのキーワードをもとにラフを何点か描いて、方向性を探っていった感じです。たとえば、旅立ちの地の場合、「中国の桂林風」「少人数が世間から離れて修行を行なう地」といったキーワードからイメージを考えていったのですが、最初のワールドなのでなかなか方向性が定まらず、結果的にアートスタッフ3人で50枚以上ラフを描き起こしました。

Q とくに気をつけた点はありますか？

A 『白雪姫』『シンデレラ』『眠れる森の美女』は世界中のディズニーファンの思い入れが強い作品ですから、原作のイメージをくずさずにゲームとして成り立たせるのに神経を使いました。

Q 一番気に入っているアートは？

A しいて言うならディズニータウンでしょうか。丸っこいデフォルメが特徴のワールドなので、ポリゴンデータを容量内に収めるために、モデリング班が苦労していましたが（笑）。

Q 今回の作品で見てほしいところは？

A 『KH』シリーズは、ワールドごとに背景のタッチがまったくちがうのが特徴なので、そのあたりを楽しんでもらいたいです。"持ち運べるディズニーランド"といった感じに仕上がっていますから、末永く遊んであげてください。

自分だけが知っている本作の秘密

ミラージュアリーナは複数の操作キャラクターが出現する関係で、描画処理の負担が大きくならないようにマップデータの量を通常の3分の1にして、PSPに優しいエコ仕様で作っています。

アートディレクター：VFX　【所属：大阪開発チーム】

杉山浩隆

Hirotaka Sugiyama



代表作　KH Re:COM、ブレイブフェンサー 武蔵伝、武蔵伝Ⅱ ブレイドマスター、FFⅪ

Q 過去のシリーズ作品は参考にしましたか？

A ソラとリク、ⅩⅢ機関のエフェクトに関しては、ずいぶんと参考にしました。『KHⅡFM』のシークレットムービーなども、テラの表現の足がかりになるので何度も見返しました。

Q 主人公3人について、エフェクト面ではどうやって差別化を図りましたか？

A 3人の名前から、テラは「大地、力強さ、橙」、ヴェントゥスは「風、俊敏さ、緑」、アクアは「水、魔法、青紫」をイメージして作っていきました。テラとヴェントゥスに関しては、闇と光の要素もつけ加えています。

Q 攻撃のエフェクトは、キーブレードごとにどのように差をつけていきましたか？

A キーブレードについては、エフェクトスタッフ全員にアイデア出しの段階からまかせたので、スタッフごとの個性が出ていますね。キーブレードではありませんが、ヘラクレスの攻撃のエフェクトは、星のアニメーションがユニークだと感じています。

Q 一番気に入っているエフェクトは？

A χブレード崩壊のイベントシーンのエフェクトです。最後にみんなで手わけして作ったので、見ごたえのあるものになりました。

Q 今回の作品で見てほしいところは？

A 操作キャラクターが使う技のバリエーションの豊富さでしょうか。企画チームからのリクエストが多かったところでもあり、多種多様なエフェクトを作っています。

自分だけが知っている本作の秘密

アイアンプリズナーが使ってくる鉄のオリはステータス異常に含まれるので、『エスナ』を使ったり、気絶などほかのステータス異常になったりすると、ポロッと出ることができます。

CHAPTER 3



ゲームシステム

GAME SYSTEM

GAME SYSTEM ▸ 01

ゲームの基礎知識



用語解説 フィールドマップ

人々と話をしたり、敵と戦ったりといった、冒険の舞台となる場所のこと。これに対し、ワールドからほかのワールドへと移動するためのマップを「ワールドマップ」と呼ぶ。

スタートメニュー

POINT 最初からプレイするときは「NEW GAME」、つづきからプレイするときは「LOAD」を選ぶ。

▸ NEW GAME

難易度(→P.601)を下記の3つから選び、物語の最初からプレイする。選んだ難易度は途中で変更できない。エンディング後に更新したシステムデータ(右ページ参照)がある場合、難易度を決めたあと、チュートリアルをスキップするかどうかを選べる。

選べる難易度

やさしい ⟷ 難しい

ビギナーモード　スタンダードモード　プラウドモード

▸ LOAD

セーブしてあるデータをロードする。



▸ TRINITY REPORT

トリニティレポート(→P.610)を見ることができる。エンディング後に更新したシステムデータがある場合のみ表示される。

▸ DATA INSTALL

メモリースティックにデータインストールを行なう。インストールをしておくと、UMDからデータを読みこむ時間が短縮される。インストールするデータの容量は以下から選択でき、この容量が大きいほど、読みこみが短縮される場面が多くなる。

インストール時に選べる容量

容量	読みこみが短縮される場面
200MB	バトル中
400MB	バトル中、キャンプメニュー開閉時、マップからマップへの移動時
600MB	すべての場面

MEMO
・はじめてゲームを起動したさいには「システムデータが存在しません」と表示されるが、このときは「はい」を選んでゲームを進めればいい

ゲームの進めかた

POINT 「ワールドをクリア→つぎのワールドを訪れる」が基本の流れとなる。



←ワールドマップ上を移動して、行きたいワールドを選ぶ(→P.146)。

新たなワールドを訪れる

↓フィールドマップ上でイベントシーンを見たり、アンヴァースをはじめとする敵と戦ったりして、ワールドをクリアする。



ワールドをクリアすると、自動的にワールドマップへ出る。ワールドクリア時には以下のようなことが起こる場合が多い。

ワールドクリア時によく起こること

- 新たなワールドへ行けるようになる
- 新しいキーブレードが手に入る
- ディメンションリンク(→P.182)できる相手が増える
- 『コマンドボード』(→P.394)で新たなボードが選べるようになる

セーブ

POINT セーブを行なうと、ゲームの進行状況を記録できる。保存できるデータは最大で200個。

ワールドマップでセーブ



STARTボタンを押してポーズし、「セーブ」を選ぶ。ワールドマップ上ならどこでもできる。

フィールドマップでセーブ



セーブポイントに触れて◎ボタンを押し、セーブメニューで「セーブ」を選ぶ(→P.149)。

システムデータは自動的に更新される

セーブデータには、3人の操作キャラクターで共通するデータや、プレイ全体における記録を保存するための「システムデータ」もある。システムデータがないときにセーブをすると、システムデータを作成するかと聞かれるので、「はい」と答えて作っておこう。



←システムデータの更新は、通常のデータをセーブしたあと自動的に行なわれる。

ワールドマップ

POINT いずれかのワールドを訪れるには、基本的にワールドマップを通る必要がある。

ワールドマップの画面の見かた

► ワールドの情報
ワールドの正面に近づいたときに表示される。

ワールド名 / クリアずみかどうか　物語が進むワールドには「NEXT」と表示される。



バトルレベル(→P.523)　宝箱の中身の収集率

► これまでのプレイ時間

► ルート
上に乗ると、これに沿って移動しやすくなる。

► コマンド



► 操作キャラクター
鎧を着て、変形したキーブレードに乗っている姿になる。

► ワールド
ワールドの状態によって、下の写真のように外見が変化する。

入れる



入れる（訪れると物語が進む）



入れない（訪れたことがない）



入れない（訪れたことがある）



ワールドマップでの操作方法

できること		操作方法
移動する		アナログパッドを入力する
高速で移動する	直進	ルート上ではない場所で⊗ボタンを押す
	ルートに沿って移動	ルート上で⊗ボタンを押す
	自由な方向へ移動	⊗ボタンを押しながらアナログパッドを入力する
ワールドを訪れる		コマンドの『おとずれる』の文字が明るくなっているときに◎ボタンを押す
ポーズ(一時停止)をする		STARTボタンを押す
キャンプメニューを開く		ポーズ中に「キャンプメニュー」を選ぶ
セーブする		ポーズ中に「セーブ」を選ぶ

ワールドを訪れるときの表示

► 行き先セレクト(※1)
訪れたことがあるフィールドマップのうち、セーブポイントのある場所が表示され、それらのなかからスタート地点を選べる。



► STORY(※1)
これまでのあらすじ。

► 訪れるかどうかの選択肢

※1……はじめて訪れるときなどは表示されない

フィールドマップ

POINT フィールドマップの画面では、おもにバトルに関連するさまざまな情報が表示される。

フィールドマップの画面の見かた

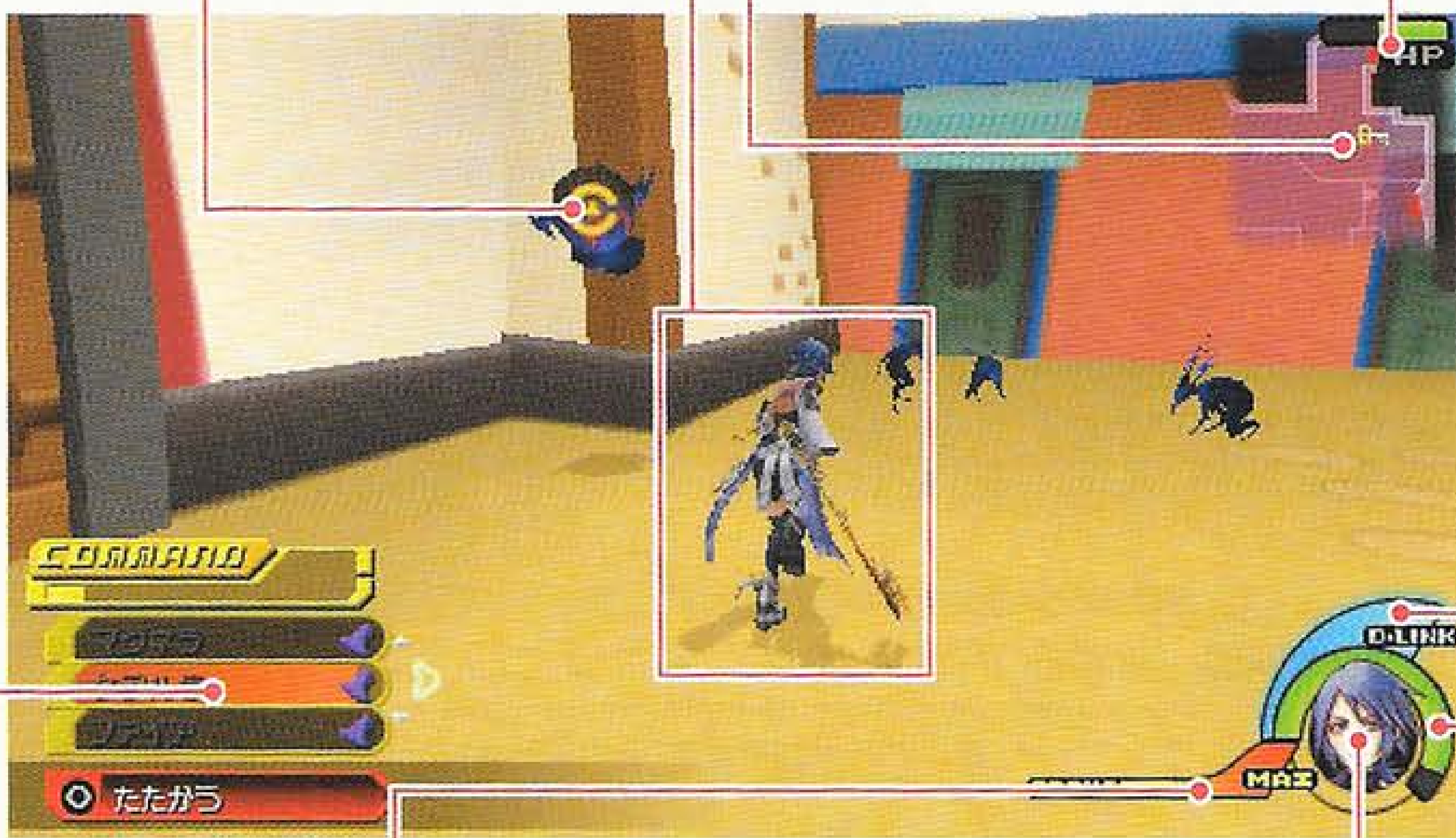
▶ **ナビマップ**
現在いる場所の地図。そのワールドのナビマップを手に入れているときのみ表示される。

▶ **D-LINKゲージ(→P.183)**
ディメンションリンク(D-LINK)をしているときに消費するゲージ。

▶ **操作キャラクター**

▶ **敵のHPゲージ(→P.164)**
ターゲットが表示されている敵のHPを表すゲージ。アビリティ『ライブラ』をOFFにすると表示されない。

▶ **ターゲット(→P.161)**
操作キャラクターが狙う相手を表すマーク。



▶ **FOCUSゲージ(→P.181)**
操作キャラクターのFPを表すゲージ。シュートロックを行なうときに必要。

▶ **操作キャラクターの顔**
操作キャラクターのHPが残り25%以下になると赤く点滅し、警告音が鳴りはじめる。

▶ **コマンド(→P.169)**
コマンドゲージと、◎ボタンや△ボタンで使用可能なコマンドが表示される。

▶ **HPゲージ(→P.159)**
操作キャラクターのHPを表すゲージ。最大HPが高いほど長くなる。

特定の状況で画面左上に出る表示

インフォメーション



⬆特定のバトルの開始時などに、やるべきことが表示される。

つぎのレベルまでに必要な経験値(※2)



⬆経験値を手に入れたときに表示される。

手に入れたマニーの金額



⬆マニーを拾ったときに表示される。

手に入れたアイテムやコマンド



⬆アイテムやコマンドを手に入れたときに表示される。それ以上持てないものを手に入れたときは、アイテム名やコマンド名の下に「これ以上持てません」と表示。

※2……必要な経験値が9999以下のときのみ表示される。ただし、アビリティ『EXPウォーク』の効果で経験値を手に入れたときは表示されない

※特定の状況で画面右上に出る表示については、操作キャラクターのレベルアップ時と勝利ボーナス獲得時のものはP.159、デッキコマンドのレベルアップ時のものはP.172、フィニッシュコマンドの進化時のものはP.174を参照

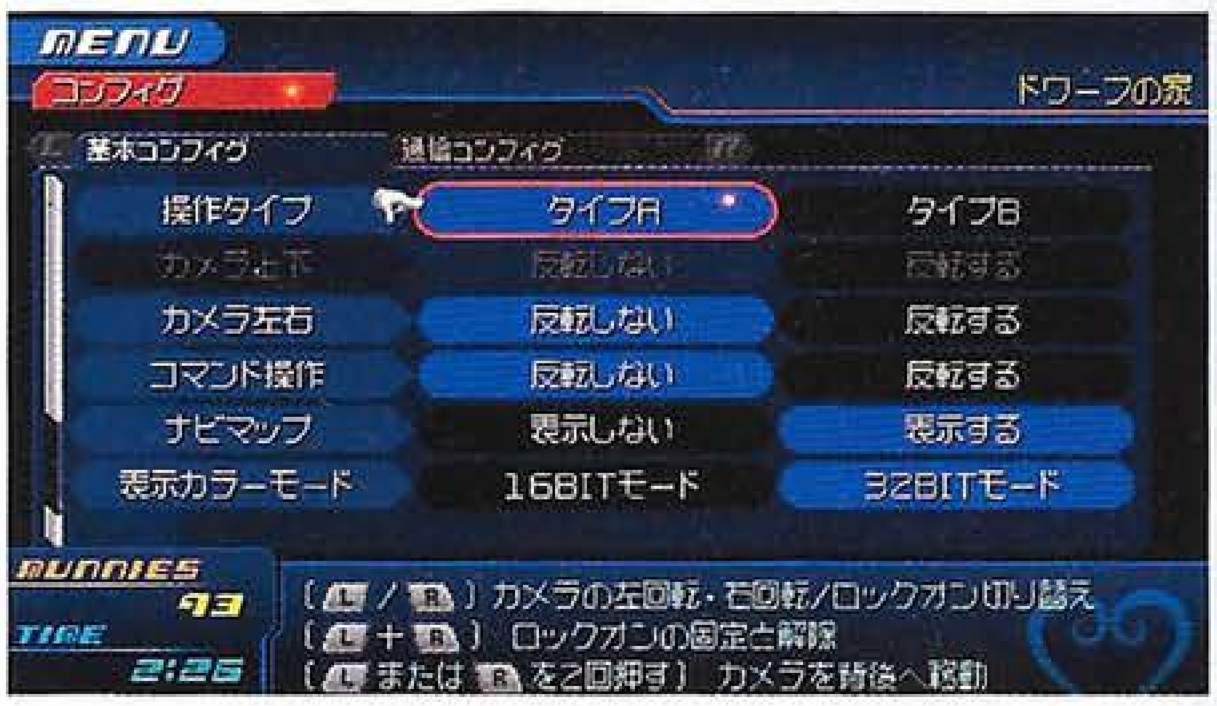
フィールドマップでの基本的な操作方法

できること	操作方法
走って移動する	アナログパッドを深く入力する
歩いて移動する	アナログパッドを浅く入力する
デッキコマンドを選択する(→P.171)	方向キーの上か下を押す
D-LINKメニューを表示する(→P.182)	方向キーの右を押す
ショートカット(→P.156)に設定したコマンドを選択する	方向キーの左を押す
ベースコマンド、フィニッシュコマンド、特殊なコマンド(緑色のコマンド)を使う	◎ボタンを押す
ジャンプする	⊗ボタンを押す
デッキコマンドを使う	△ボタンを押す
ガードを行なう	◉ボタンを押す(対応するアクションコマンドが必要)
回避行動を行なう	アナログパッドを深く入力しながら◉ボタンを押す(対応するアクションコマンドが必要)
ポーズ(一時停止)をする	バトル中かイベントシーン中かミニゲーム中にSTARTボタンを押す(※1)
キャンプメニューを開く	上記以外のときにSTARTボタンを押す
ロックオンを行なう(→P.161)	操作タイプごとに異なる(下のコラムを参照)
カメラを操作する	操作タイプごとに異なる(下のコラムを参照)
シュートロックを行なう(→P.180)	Lボタンと Rボタンを押しっぱなしにしながら◎ボタンを押す

※1……ポーズ中に「イベントスキップ」が表示された場合、それを選ぶとイベントシーンを飛ばせる

知識のカケラ 操作タイプによってカメラとロックオンの操作が変わる

キャンプメニューの「コンフィグ」では、操作タイプを「タイプA」と「タイプB」から選べる(→P.154)。カメラとロックオンの操作方法は、選んだ操作タイプに応じて、下の表のように変わるのだ。両方のタイプを試してみて、自分が使いやすいと感じるほうを選ぼう。



←コンフィグでは、それぞれの操作タイプの内容が画面下部にまとめられている。

操作タイプごとのカメラとロックオンの操作方法

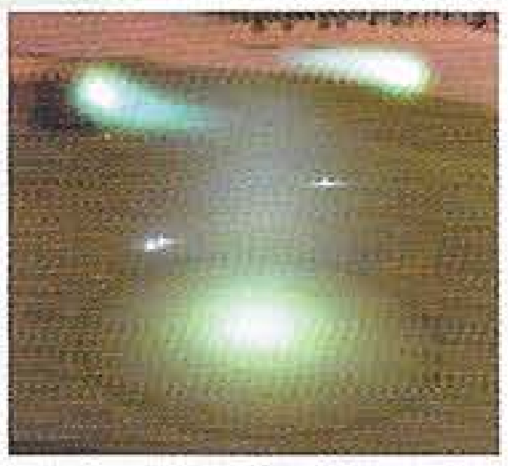
できること	操作方法 タイプA	操作方法 タイプB
カメラを回転させる	Lボタンか Rボタンを押す(左右にのみ回転可能)	Lボタンを押しながらアナログパッドを操作する(上下左右に回転可能)
カメラを操作キャラクターの背後からの視点にもどす	Lボタンか Rボタンを2回連続ですばやく押す	Lボタンを押す
主観視点(操作キャラクターから見た視点)に切りかえる	SELECTボタンを押す(この視点のあいだはアナログパッドでカメラを回転可能。再度SELECTボタンを押すか、何らかのコマンドを使うとこの視点が解除される)	(できない)
ロックオンする	Lボタンと Rボタンを一緒に押す	Rボタンを押す
ロックオンを解除する(※2)	Lボタンと Rボタンを一緒に押す／Lボタンか Rボタンを長めに押して放す	Rボタンを押す
ロックオン対象を切りかえる(※2)	Lボタンか Rボタンを一瞬だけ押す	Rボタンを押しながら方向キーかアナログパッドを操作する

※2……左端の敵をロックオンしているときにそれより左、右端の敵をロックオンしているときにそれより右にロックオン対象を切りかえようとすると、ロックオンが解除されることがある

フィールドマップ上にあるもの

POINT フィールドにはさまざまなものがあり、それらを攻撃したり調べたりできる。

セーブポイント



セーブポイントに触れていると、『セーブ』のコマンドが表示される。その状態で◎ボタンを押せば、下の写真の「セーブメニュー」が開き、「セーブ」か「ワールドマップ」のどちらかを選ぶことができる。

セーブメニューの表示



▶ **ワールドマップ**
ワールドマップへ出る。

▶ **セーブ**
データをセーブする(→P.145)。

補足

- 触れているとHPが急速に回復する
- 同じマップ内に敵が出現すると、敵がいなくなるまでセーブポイントは消える

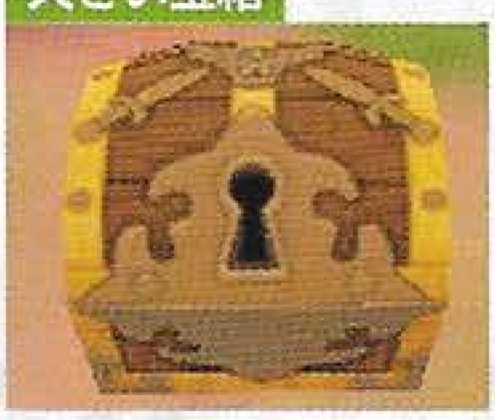
宝箱

宝箱の前に立つと、『あける』のコマンドが表示される。その状態で◎ボタンを押せば、宝箱を開けて中身が手に入る。なお、宝箱には小さいものと大きいものがあるほか、ワールドごとに外見が異なる(下の写真は一例)。

小さい宝箱



大きい宝箱



補足

- 小さい宝箱にはデッキコマンド、大きい宝箱にはナビマップやキーアイテムが入っている場合が多い
- 大きい宝箱に化けて出現するチェストスパイダーという敵もいる(→P.471)

コマンドショップ



モーグリの前に立つと、『かいもの』のコマンドが表示される。その状態で◎ボタンを押せば、コマンドを売買できる(→P.219)。

補足

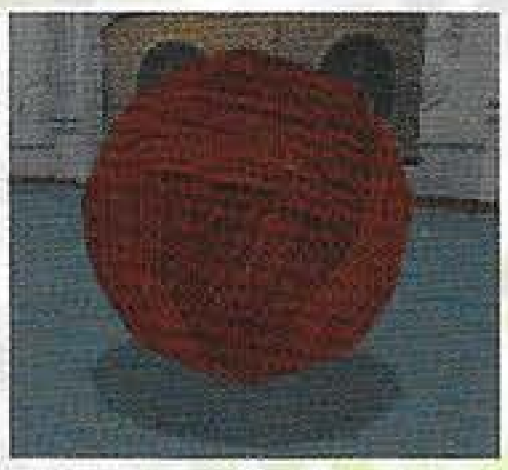
- レイディアントガーデンのコマンドショップは外見が異なる
- ミラージュアリーナにはメダルショップ、ディズニータウンにはアイスショップという特殊なショップがある(→P.222、223)

ツボなど



攻撃を当てたり壊したりすると、プライズ(→P.194)がばらまかれる。ばらまかれるプライズの種類と数は、設置物ごとに異なる。

仕掛け



上に乗ると高くジャンプできる噴水、転がしながら歩ける毛糸玉など。これらの仕掛けを利用しないと先へ進めない場所もある。

フィールド上にあるものの目印

攻撃に反応するもの



調べられるものなど



⬆攻撃すると反応を示すものに近づいたときはターゲット(→P.161)が、調べたり話したりできるものに近づいたときは専用のマーカーが表示される(一部例外あり)。

フィールドマップでの移動方法

POINT 基本的な移動方法は、「歩く」「走る」「ジャンプする」の3種類。

歩く／走る



地上でアナログパッドを入力すると、操作キャラクターが移動。入力が浅いと歩き、深いと走る。

足場に乗る



ぶら下がった状態でアナログパッドを上に入力すると、ぶら下がっていた足場に跳び乗る。

ジャンプ



地上で⊗ボタンを押すとジャンプ。『ハイジャンプ』をセットしていれば、高くジャンプできる。

ぶら下がる



ジャンプ後などの落下中、足場から近い位置にいると、その足場のフチにつかまってぶら下がる。

降りる



ぶら下がった状態で⊗ボタンを押すと、足場をつかんでいた手を放して、下に降りる。

MEMO
- ジャンプをするには、いどうコマンドの『ジャンプ』か『ハイジャンプ』が必要。ただし、これらを両方ともデッキからはずすことは不可能なので、ジャンプができなくなることはない

対応するいどうコマンドをセットしていると利用できる移動方法

スライド



使えるキャラクター		
テラ	ヴェントゥス	アクア

操作方法

アナログパッド+■ボタン

地上を高速で直進する。動作をはじめた直後は無敵になる(→P.165)。

ドッジロール／サンダーロール



使えるキャラクター		
テラ	**ヴェントゥス**	アクア

操作方法

アナログパッド+■ボタン

地上を前転しながら直進する。動作をはじめた直後は無敵になる。

ホイールロール／ファイアロール



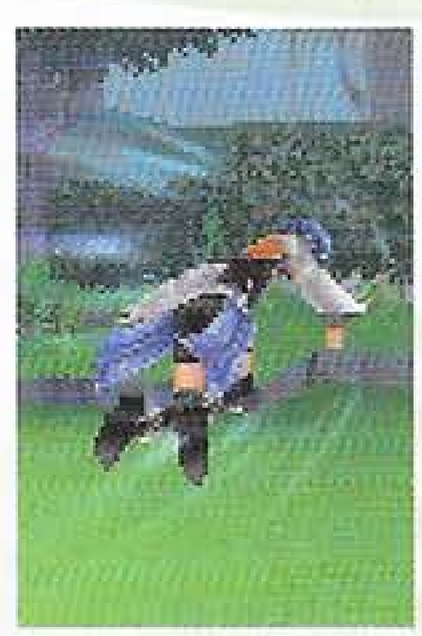
使えるキャラクター		
テラ	ヴェントゥス	**アクア**

操作方法

アナログパッド+■ボタン

地上を側転しながら直進する。動作をはじめた直後は無敵になる。

エアスライド／アイススライド



使えるキャラクター		
テラ	**ヴェントゥス**	**アクア**

操作方法

空中で■ボタン

空中をほぼ水平に、高速で直進する。動作をはじめた直後は無敵になる。

ソニックスライド



使えるキャラクター		
テラ	ヴェントゥス	アクア

操作方法

『スライド』『エアスライド』『アイススライド』のあとに◎ボタン

地上か空中を高速で直進し、敵にぶつかるとダメージを与える。無敵にはならない。

コンボスライド



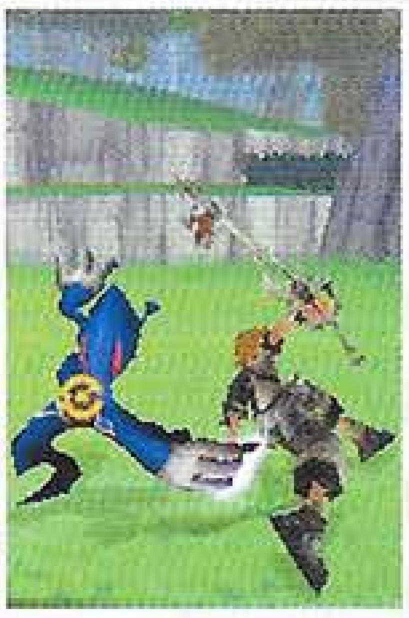
使えるキャラクター		
テラ	**ヴェントゥス**	**アクア**

操作方法

ベースコマンドが敵に当たった直後に◎ボタン

ターゲットが表示されている敵に向かって高速で直進する。移動中は無敵になる。

スライドターン



使えるキャラクター		
テラ	**ヴェントゥス**	アクア

操作方法

ターゲットが表示されている敵が攻撃してきた瞬間に◎ボタン

ターゲットが表示されている敵の背後にまわりこむ。移動中は無敵になる。

テレポ



使えるキャラクター		
テラ	ヴェントゥス	**アクア**

操作方法

ターゲットが表示されている敵が攻撃してきた瞬間に◎ボタン

ターゲットが表示されている敵の背後にワープする。ワープ中は無敵になる。

グライド／ファイアグライド／スーパーグライド



使えるキャラクター		
テラ	**ヴェントゥス**	アクア

操作方法

空中で⊗ボタンを押しつづける

空中を滑空する。高度はだんだん下がるが、⊗ボタンを放さなければ着地しない。

ダブルフライト



使えるキャラクター		
テラ	ヴェントゥス	**アクア**

操作方法

ジャンプ後に⊗ボタン

空中でジャンプする。地上でのジャンプ後に何もしていないときのみ実行可能。

※各いどうコマンドの詳細は、P.102～105を参照

マップからマップへの移動

POINT それぞれのフィールドマップには出入口があり、そこを通ると隣のマップへ行ける。

マップ間を移動したときに起こること

- コマンドゲージ(→P.175)がゼロになる
- フィニッシュコマンド(→P.173)の表示が消える(コマンドゲージをため直すまで使えなくなる)
- コマンドスタイルの変化(→P.176)が解除される
- ディメンションリンク(→P.182)が解除される
- 出現していたプライズが消える
- 敵が再出現するようになる



⬅出入口に近づくと、行き先名(はじめて行く場所は「?・?・?」)が表示される。

MEMO
- 歩くか走る以外の移動方法で隣のマップへ行くには、出入口のほうへ進むときにアナログパッドを入力しておく必要がある
- 特定の操作キャラクターでは行けないマップや、物語の進行状況によっては通れなくなる出入口もある

GAME SYSTEM ▶ 02

キャンプメニュー



用語解説 キャンプメニュー

冒険の準備を整えるためのメニュー画面。デッキの編集、キーブレードの装備、ステータスの確認、コンフィグ(プレイ環境)の変更など、さまざまなことが行なえる。

キャンプメニューの見かたと基本的な操作方法

POINT 表示の一部と基本的な操作方法は、キャンプメニュー内の多くの画面で共通している。

開く方法

フィールドマップで、バトル中でもイベントシーン中でもないときに、STARTボタンを押す。または、ワールドマップでSTARTボタンを押して「キャンプメニュー」を選ぶ

▶操作キャラクターのデータと外見
データは上から名前、レベル、残りHP/最大HP、残りFP/最大FP(→P.181)、つぎのレベルになるのに必要な経験値の量。

操作の説明

特殊な操作が可能なとき、画面上部にその説明が表示されるケースが多い。





▶現在いる場所の名前(※1)

▶メニュー
何をするか、ここから選ぶ(それぞれの項目でできることは右ページを参照)。

▶デッキ
使っているデッキの名前と、そのデッキにセットしているバトルコマンド。

▶MUNNIES(※1)
持っているマニー(ショップで使うお金)の額。

▶TIME(※1)
これまでのプレイ時間。

▶ヘルプ(※1)
カーソルを合わせている項目の説明。

※1……「レポート」「コマンドボード」以外の画面ではつねに表示される

キャンプメニュー内の多くの画面で共通する操作方法

できること	操作方法
カーソルを動かす	方向キーを押すかアナログパッドを入力する
決定する	◎ボタンを押す
キャンセルする	⊗ボタンを押す
リストをページ単位でスクロールさせる	◉ボタンを押しながら、方向キーを押すかアナログパッドを入力する
表示するカテゴリーを切りかえる	Lボタンか Rボタンを押す
キャンプメニューを一気に閉じる	STARTボタンを押す

※「レポート」では、一部の操作が表内のものとは異なる

MEMO
- キャンプメニューを開くと、コマンドゲージ(→P.175)がゼロになり、フィニッシュコマンド(→P.173)の表示が消え、コマンドスタイルの変化(→P.176)やディメンションリンク(→P.182)が解除される
- ステータス異常(→P.192)が発生しているときは、キャンプメニューを開けない

キャンプメニューの各項目でできること

項目		できること
デッキコマンド	デッキ編集	デッキの編集を行なう(→P.155)
	コマンドチャージ	ふたつのコマンドを合成して新しいコマンドを作る(→P.186)
	コマンドリスト	持っているデッキコマンドを確認する。◎ボタンを押すと、カーソルを合わせているコマンドを削除できる
	デッキセット	セットするデッキを3つのなかから選ぶ(→P.157)。△ボタンを押すと、デッキのリネーム(名前の変更)ができる(漢字は使えない)
	フィニッシュコマンド	フィニッシュコマンドの進化状況を確認する(→P.173)。フィニッシュコマンドのセットやリネームも可能(漢字は使えない)
アイテム	そうび	装備するキーブレードを変更する
	バックヤード	持っているアイテムを確認する
アビリティ		アビリティを確認する。オートセットのON／OFFの切りかえも可能(→P.190)
ディメンションリンク		ディメンションリンクできる相手や、リンク時に使えるコマンドなどを確認する。リンクのON／OFFや、通常モード／強化モードの切りかえも可能(→P.185)
ステータス	基本ステータス	ステータスを確認する(→P.158)
	コマンドスタイル	習得しているコマンドスタイルを確認する
	フィニッシュコマンド	フィニッシュコマンドの進化状況を確認する(→P.173)。フィニッシュコマンドのセットやリネームも可能(漢字は使えない)
レポート		冒険の成果を確認する(→P.606)
コマンドボード		『コマンドボード』をプレイする(→P.394)。セーブできる場所でのみ選択可能
コンフィグ		操作方法などのプレイ環境の設定を変更する(→P.154)
ゲームヘルプ		見たことがあるゲームヘルプ(操作などの説明)を、もう一度見る

※ミラージュアリーナのロビー(広場)では、装備するキーブレードの変更、デッキおよびフィニッシュコマンドのリネーム、通信コンフィグの設定(→P.437)ができない

「NEW」のマーク

POINT 「NEW」のマークを見れば、何がキャンプメニュー内に新しく追加されたかがわかる。

1 マークがつく



↑手に入れたばかりのアイテムやコマンドなど、キャンプメニュー内に新しく追加されたものには、このような「NEW」のマークがつく。

2 マークが暗くなる



↑基本的に、「NEW」のマークがついているものにカーソルを合わせると、マークが暗くなる(コマンドは、同じ種類のものがすべて暗くなる)。

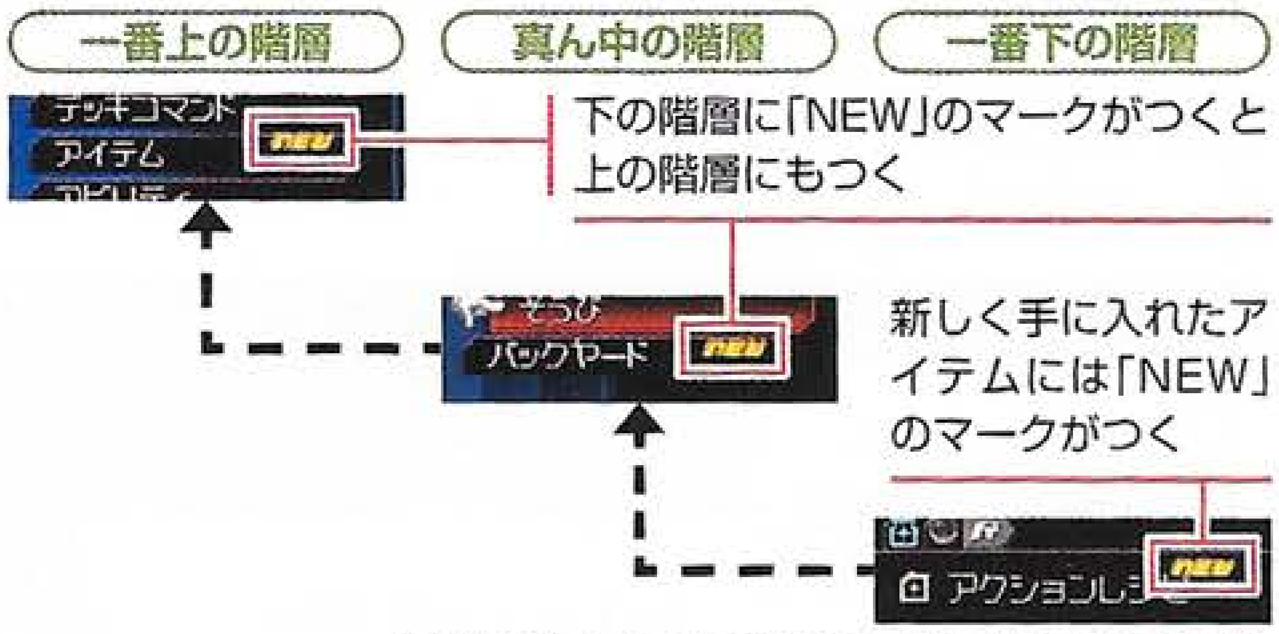
3 マークが消える



↑キャンプメニューを閉じると、つぎにキャンプメニューを開いたときには、暗くなっていた「NEW」のマークはすべて消えている。

「NEW」マークがついたり暗くなったりするときの特例

- すでに「NEW」のマークが消えているコマンドやアイテムと同じものを手に入れても、「NEW」のマークはつかない
- 「レポート」→「プレイレコード」で見られる「ミニゲーム」「ヒットレコード」の各項目は、カーソルを合わせたときではなく、画面に映ったときに「NEW」のマークが暗くなる



↑新しいアイテムを手に入れると「アイテム」の項目にも「NEW」のマークがつくといった具合に、上の階層は下の階層と連動している。

MEMO ●ショップなどでも、基本的に同じルールで「NEW」のマークがついたり消えたりする

コンフィグ

POINT 「基本コンフィグ」の各項目で、おもに操作方法に関する設定を変更できる。

基本コンフィグの項目と設定できる内容

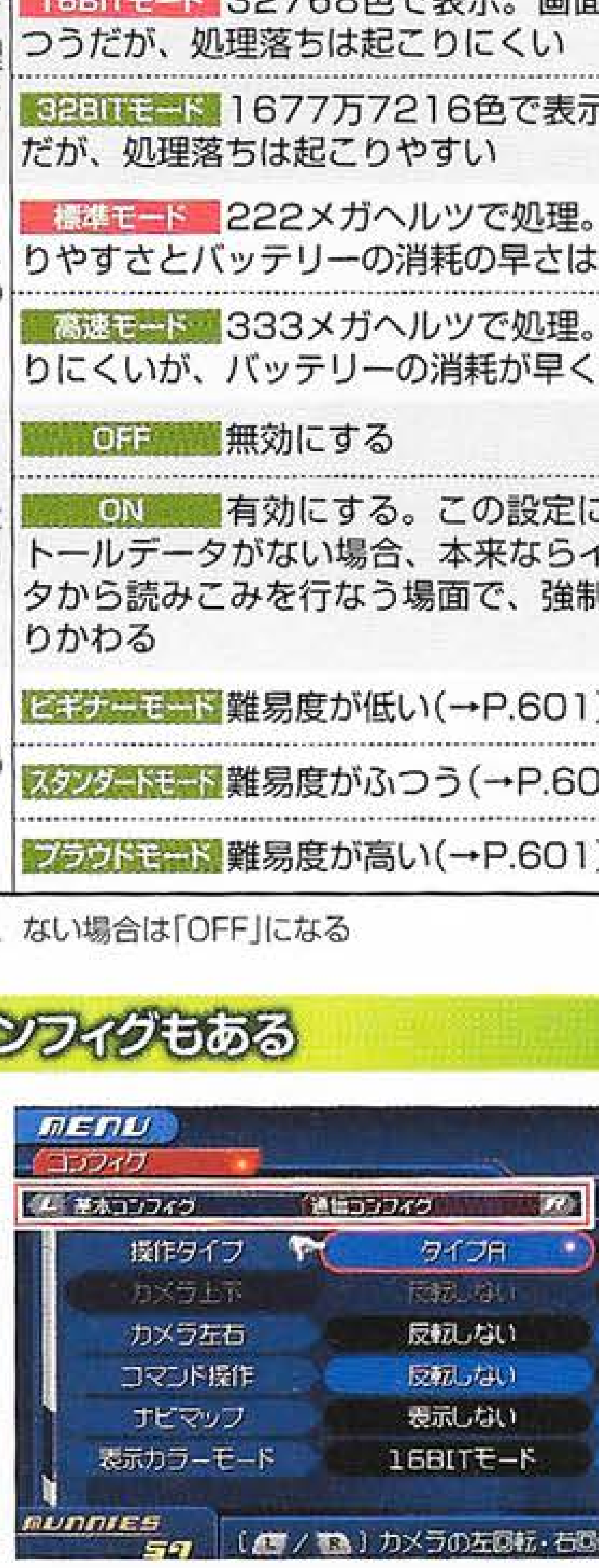
※赤いアイコンは、初期状態での設定を表す

項目	項目の意味	設定できる内容
操作タイプ	カメラとロックオンの操作の設定	タイプA P.148を参照
		タイプB P.148を参照
カメラ上下	操作タイプが「タイプB」のときの、カメラの上下方向の操作の設定	反転しない アナログパッドを上に入力すると上方向が画面に映り、下に入力すると下方向が画面に映る
		反転する アナログパッドを上に入力すると下方向が画面に映り、下に入力すると上方向が画面に映る
カメラ左右	カメラの左右方向の操作の設定。操作タイプが「タイプA」のときの主観視点には影響しない	反転しない 操作タイプが「タイプA」なら、Lボタンを押すと左方向が画面に映り、Rボタンを押すと右方向が画面に映る。操作タイプが「タイプB」なら、アナログパッドを左に入力すると左方向が画面に映り、右に入力すると右方向が画面に映る
		反転する 操作タイプが「タイプA」なら、Lボタンを押すと右方向が画面に映り、Rボタンを押すと左方向が画面に映る。操作タイプが「タイプB」なら、アナログパッドを左に入力すると右方向が画面に映り、右に入力すると左方向が画面に映る
コマンド操作	デッキコマンドを選択するときの操作の設定(→P.171)	反転しない 方向キーの上を押すとコマンドのリストが上にスクロールし、下を押すと下にスクロールする
		反転する 方向キーの上を押すとコマンドのリストが下にスクロールし、下を押すと上にスクロールする
ナビマップ	ナビマップを手に入れているとき、画面右上にナビマップを表示するかどうかの設定	表示しない 表示しない
		表示する 表示する
表示カラーモード	画面の表示色数の設定。画面のきれいさと、処理落ち(内部的にたくさんの処理を行なうとき、画面の動きがゆっくりになる現象)の起こりやすさに影響する	16BITモード 32768色で表示。画面のきれいさはふつうだが、処理落ちは起こりにくい
		32BITモード 1677万7216色で表示。画面はきれいだが、処理落ちは起こりやすい
動作速度	処理速度の速さの設定。処理落ちの起こりやすさと、PSP本体のバッテリーの消耗の早さに影響する	標準モード 222メガヘルツで処理。処理落ちの起こりやすさとバッテリーの消耗の早さはふつう
		高速モード 333メガヘルツで処理。処理落ちは起こりにくいが、バッテリーの消耗が早くなる
データインストール	メモリースティックにインストールしたデータを有効にするかどうかの設定(※1)	OFF 無効にする
		ON 有効にする。この設定にしていてインストールデータがない場合、本来ならインストールデータから読みこみを行なう場面で、強制的に「OFF」に切りかわる
ゲームモード	「NEW GAME」開始時に設定した難易度。変更はできない	ビギナーモード 難易度が低い(→P.601)
		スタンダードモード 難易度がふつう(→P.601)
		プラウドモード 難易度が高い(→P.601)

※1……初期状態での設定は、インストールデータがある場合は「ON」、ない場合は「OFF」になる

通信プレイ用のコンフィグもある

コンフィグには、上の表の「基本コンフィグ」のほかに、「通信コンフィグ」というものもある。これは、ミラージュアリーナを訪れたあとから設定できるようになるコンフィグで、その名のとおり、通信プレイに影響するのだ。「通信コンフィグ」のくわしい内容については、P.437を見てほしい。



←基本コンフィグと通信コンフィグは、Lボタンか Rボタンのどちらかで切りかえ可能。

GAME SYSTEM ▸ 03

デッキ



用語解説 デッキ

使うために準備されたデッキコマンド(→P.169)のまとまりのこと。アクションコマンドやシュートロックコマンドも、デッキにセットしておかなければ使えない。

デッキの編集画面の見かた

POINT デッキの編集は、キャンプメニューで行なえる(手順の詳細はP.156を参照)。

▸ 現在のデッキの状態
初期状態で利用できるバトルコマンドのスロットは3個。利用できるスロットの数は、勝利ボーナスの「デッキコマンド装備数アップ」を獲得するたびに1個ずつ増え、最終的には8個のスロットが使えるようになる。まだ利用できないスロットは、灰色で表示される。

▸ 持っているコマンド
現在デッキにセットされているコマンドは暗く表示され、「E」のマークがつく。



▸ スロットの番号(※2)
番号のワクが黄色になっているのは、ショートカットに設定されているコマンドを表す(→P.156)。

コマンドの表示の意味

▸ コマンドの名前
ミニゲーム『コマンドボード』で入手後、まだ『コマンドボード』のプレイを終えていないと、そのコマンドの名前は水色の文字で表示される。

▸ コマンドについているアビリティ(→P.189)



▸ カテゴリーを表すアイコン(→P.169)
『コマンドボード』で使用中のコマンドの場合、ダイスマークがつく。

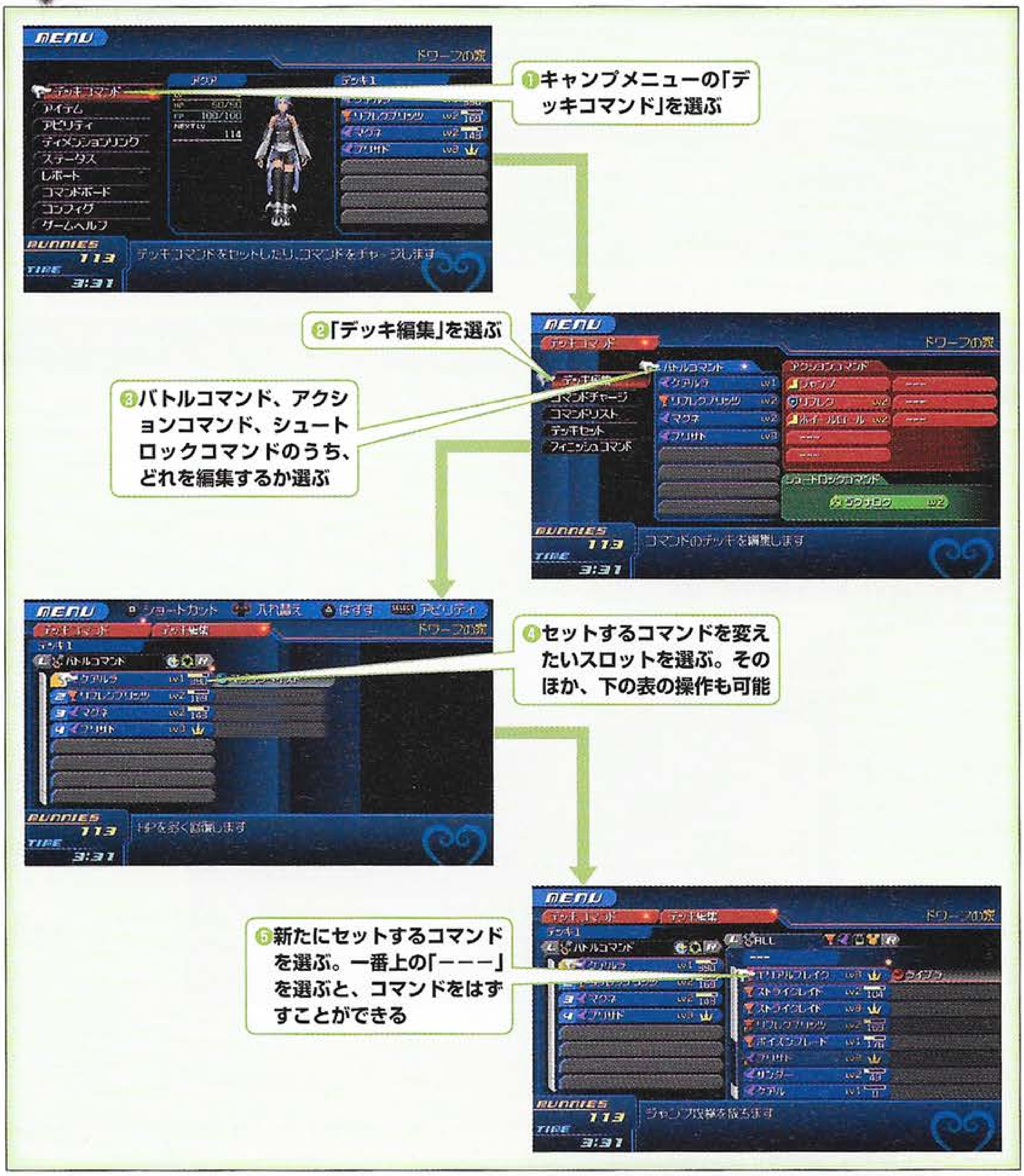
▸ コマンドのレベル
アイテムコマンドの場合、セットされている数や持っている数が表示される。

▸ CP(→P.172)
そのコマンドが現在のレベルになってからたまったCP。数字とゲージで表される。最大レベルになっているコマンドの場合、かわりに王冠のマークが表示される。

※2……シュートロックコマンドには表示されない

デッキ編集のやりかた

POINT デッキの編集は、各スロットにコマンドをセットしていくことで行なう。



手順④の画面のときにできるその他の操作

できること	操作方法
バトルコマンド、アクションコマンド、シュートロックコマンドを切りかえる	Lボタンか Rボタンを押す(※1)
コマンドをスロットからはずす(※2)	△ボタンを押す
コマンドをショートカットに設定する(※3)	□ボタンを押す
アビリティ画面に切りかえる	SELECTボタンを押す
コマンドの並び順を変える	方向キーの左か右を押したあと、移動させたいスロットにカーソルを合わせて、方向キーの左か右または○ボタンを押す

※1……手順⑤のときに Lボタンか Rボタンを押した場合、持っているコマンドの表示をカテゴリーごとに切りかえる
※2……シュートロックコマンドと、ジャンプタイプのアクションコマンドははずせない
※3……フィールドマップで使うとき、方向キーの左を押しただけで選択できるようになる。設定できるのはバトルコマンドのみ

MEMO ●バトルコマンドには、2個以上のスロットにまたがってセットされるコマンドもある

アクションコマンドのセットには独自のルールがある

アクションコマンドをセットするときの注意点

- 『ジャンプ』と『ハイジャンプ』は、どちらかがかならずデッキに入る(両方をはずすことはできない)
- 同じタイプのアクションコマンドは、同時に1個しかセットできない(たとえば、同じドッジロールタイプの『ドッジロール』と『サンダーロール』は、どちらか片方しかセットできない)
- セットすると、新たなスロットが追加されるコマンドがある(右の写真を参照)

スロットが追加されるコマンド



▶追加されたスロット
特定のコマンドをセットすると、そのスロットとつながったスロットが新たに表示される。このスロットには、連動するコマンドのみセット可能(下の表を参照)。逆に、連動先のコマンドは、通常のスロットにはセットできない。

連動するコマンドの組み合わせ

連動元のコマンド	連動先のコマンド	連動先のコマンドをセットできるキャラクター		
		テラ	ヴェントゥス	アクア
エアスライド、アイススライド、スライド	ソニックスライド(※4)	○		
スライドターン	ターンスラッシュ		○	
ガードコマンドすべて	リベンジスタンプ	○		
	リベンジラッシュ		○	
	バリアクラッカー			○

※4……『エアスライド(アイススライド)』か『スライド』のどちらかとつながったスロットにセットすると、もう片方とも連動する

「デッキセット」でデッキを3つのなかから選べる

デッキは、一度に3つまで用意しておくことができる。「ボス敵用」「経験値かせぎ用」など、用途を決めたデッキをあらかじめ作っておいて、場面に応じて使いわけるのも手だ。使うデッキを変えたい場合は、キャンプメニューで「デッキコマンド」→「デッキセット」の順に決定したあと、セットしたいデッキを3つのなかから選べばいい。



⬆デッキを選ぶときは、カーソルを合わせているデッキの内容が画面右側に表示される。



⬆「デッキセット」の画面で◎ボタンを押すと、デッキのリネーム(名前の変更)ができる。

MEMO
- 初期状態でセットされているのはデッキ1
- 初期状態のデッキ2とデッキ3には、『ジャンプ』しかセットされていない
- 編集できるデッキは、そのときにセットしているデッキのみ。それ以外のデッキを編集するには、「デッキセット」で、セットするデッキを変えておく必要がある
- ショートカットの設定は3つのデッキで共通。たとえば、デッキ1をセットしてスロット8のコマンドをショートカットに設定すると、デッキ2もデッキ3も、ショートカットはスロット8のコマンドになる

GAME SYSTEM ▸ 04

キャラクター



用語解説 基本ステータス

おもに、操作キャラクターの戦闘能力を数値で表したもの。ミラージュアリーナのアリーナミッションをクリアしたときに上がる「アリーナレベル」も、基本ステータスに含まれる。

基本ステータスの役割

POINT 基本ステータスのそれぞれの値は、キャンプメニューの「ステータス」で確認できる。

名前	役割
レベル	総合的な強さ。規定の量まで経験値をためるたびにレベルアップし、攻撃力、魔法力、防御力が上がる
経験値	それまでに得た経験値の量。おもに、敵を倒すと手に入る
次のレベルまで	つぎのレベルになるために必要な経験値の量

名前	役割
アリーナレベル	ミラージュアリーナをどれくらい進めているかを表すレベル(→P.440)



名前	役割
HP	体力。「／」の左が残りHP、右が最大HPを表し、残りHPがゼロになるとゲームオーバー(→P.168)。勝利ボーナスを獲得するか、アビリティ『HPアップ』をセットすると最大HPが上がる
攻撃力	物理攻撃の強さ。この値が高いほど、マジックコマンドとフレンドコマンド以外で与えるダメージ量が多くなる。レベルアップで上がるほか、装備するキーブレードを変えると上下する
魔法力	魔法攻撃の強さ。この値が高いほど、マジックコマンドとフレンドコマンドで与えるダメージ量が多くなる。レベルアップで上がるほか、装備するキーブレードを変えると上下する
防御力	守りの堅さ。この値が高いほど、敵の攻撃で受けるダメージ量が少なくなる。レベルアップで上がる

名前	役割
ファイア耐性	ファイア属性に対する耐性。この値が高いほど、ファイア属性の攻撃で受けるダメージ量が少なくなる。アビリティ『ファイアガード』をセットすると上がる
サンダー耐性	サンダー属性に対する耐性。この値が高いほど、サンダー属性の攻撃で受けるダメージ量が少なくなる。アビリティ『サンダーガード』をセットすると上がる
ブリザド耐性	ブリザド属性に対する耐性。この値が高いほど、ブリザド属性の攻撃で受けるダメージ量が少なくなる。アビリティ『ブリザドガード』をセットすると上がる
ダーク耐性	ダーク属性に対する耐性。この値が高いほど、ダーク属性の攻撃で受けるダメージ量が少なくなる。アビリティ『ダークガード』をセットすると上がる

MEMO

- キャンプメニューの「ステータス」では、基本ステータスのほかに、習得したコマンドスタイルとフィニッシュコマンドの進化状況(→P.173)を確認できる

成長

POINT 操作キャラクターは、おもに「レベルアップ」か「勝利ボーナスの獲得」で成長する。

レベルアップ



経験値を規定の量までためるたびに起こり、攻撃力、魔法力、防御力のうち1～2個が上がる。各レベルになるために必要な経験値は全キャラクターで共通だが、何がいくつ上がるかは、キャラクターごと、レベルごとにちがう。

勝利ボーナスの獲得



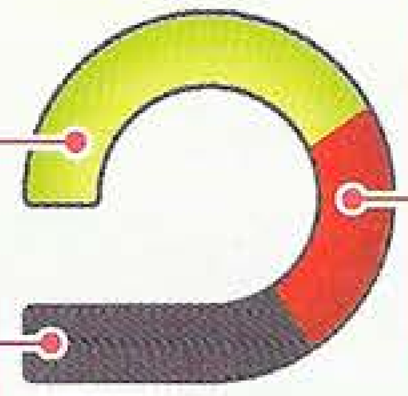
大半の勝利ボーナスは、物語中の特定の場面でのバトルか、ミラージュアリーナの一部のバトルでの勝利時に獲得できる。成長の内容は、「最大HPアップ」「デッキコマンド装備数アップ」「コマンドスタイル習得」のうち、1～2個。

MEMO
- 経験値は、敵を倒すこと以外に、フレンドコマンド『歓喜』(→P.100)や、アビリティ『EXPウォーク』(→P.191)の効果でも手に入る
- 敵を倒すか『歓喜』を使ったときに手に入る経験値の量は、アビリティ『EXPチャンス』(→P.191)、D-LINKの効果『EXPダブルアップ』(→P.125)で増やせる

HPゲージ

POINT 操作キャラクターのHPは、フィールドマップの画面ではゲージの形で表示される。

HPゲージの見かた



▶残りHP

▶HPが減っている量

▶受けたダメージ量
ダメージを受けた直後に、短時間だけ表示される。

HPゲージの長さ(下記は一例)

HPゲージは、最大HPが高いほど長くなる。



共闘キャラクター

POINT 特定のバトルでは、1～2人のキャラクターが、操作キャラクターに協力して戦ってくれる。

共闘キャラクターの特徴

- 独自の判断で行動する(操作はできない)
- HPがゼロになると行動不能になるが、数秒後にHPが満タンになって復活する(復活するまでにかかる時間は、共闘キャラクターごとに異なる)
- ステータス異常を受けない
- ボス敵と、出現しているノーマル敵の最後の1体にトドメを刺せない
- 特定の状況になったとき、共闘キャラクターの近くで◉ボタンを押すと、特殊なコマンド(緑色のコマンド)が表示され、専用の攻撃を使うことができる



⬅操作キャラクターの顔の上を見ると、共闘キャラクターのHPがどれくらい残っているかがわかる。



➡画面にこのマークが出たときに◉ボタンを押すと、専用の攻撃をくり出すコマンドが表示される。

GAME SYSTEM ▸ 05



バトル

用語解説 バトル

アンヴァースをはじめとする敵たちとの戦いのこと。バトル中かどうかは、コマンドゲージやデッキコマンドのワクの色で判別でき、通常は青色だが、バトル中は黄色になる。

バトルの流れ

POINT 基本的に、バトルは下記の流れで進んでいく。

1 敵が出現



⬆フィールドマップ上を移動しているとき、特定の場所に近づくと、何もないところから敵が出現する。

2 敵と戦う



⬆コマンドを使って敵を倒していく。1体倒すたびに経験値とCPが手に入り、倒された敵がプライズを落とす。

3 勝利



⬆敵をすべて倒せばバトル終了。バトル中は開けなかったキャンプメニューが、ふたたび開けるようになる。

2' 逃げる



⬆敵と戦わずにその場を通過してもかまわない。操作キャラクターから非常に遠くまで離れた敵は姿を消す。

3' 敗北



⬆HPがゼロになるとゲームオーバーになるが、「コンティニュー」などで再挑戦できる(→P.168)。

物語の節目のバトルでは逃げられない

　物語を進めていくと、イベントシーンの直後に敵とのバトルになる場合がある。そういったバトルの大半では、マップの端に見えない壁が張りめぐらされていて逃げられず、戦って敵を倒すしかないのだ。



⬅イベントシーンの直後のバトルでは、バトルがはじまるとき、画面左上にインフォメーションが表示される。

MEMO
- イベントシーンの直後のバトルでは、勝ったときに勝利ボーナスを獲得できるケースが多い(→P.159)。また、ゲームオーバーになったときに「リトライ」が選択可能(→P.168)

ロックオン

POINT 操作キャラクターが攻撃時に狙うのは、ターゲット(下記参照)が表示されている相手になる。

1 ターゲットが表示



⬆敵がある程度近くにいると、一番近い敵に重なって黄色の「ターゲット」が表示される。操作キャラクターと敵との距離が変わると、ターゲットが表示される相手は一番近い敵に自動的に切りかわっていく。

2 ロックオンを行なう



⬆コンフィグの「操作タイプ」に応じた操作(下の表を参照)を行なうと、敵をロックオンできる。ロックオン中は、ターゲットが青くなり、ロックオン対象が画面内に表示されるようにカメラが自動的に動く。

3 ロックオン対象を切りかえ



⬆ロックオン対象が自動的に変更されることはないが、特定の操作をすると任意に切りかえられる(下の表を参照)。ただし、切りかえの対象になるのは、画面内か画面の少し外くらいの位置にいる敵のみ。

3' ロックオンの解除



⬆ロックオン中に、ロックオンするときと同じ操作などを行なうと、ロックオンを解除できる(下の表を参照)。なお、ロックオンは、解除の操作をしなくても、左上の状況になると強制的に解除されるので注意。

ロックオンが強制的に解除されるおもな状況

- ロックオン対象を倒したとき
- ロックオン対象が姿を消したり地中にもぐったりワープしたりしたとき(ワープでは解除されないケースもある)
- 操作キャラクターが足場にぶら下がったとき
- 操作キャラクターが『マグネ』『マグネラ』『マグネガ』のいずれかを使ったとき
- 操作キャラクターが暗闇状態になったとき

自動的にロックオンをするコマンド



⬅『ファイナルブレイク』や『ソニックレイヴ』など、追加入力で連続攻撃ができるコマンドを使うと、最初の攻撃が当たってからすべての攻撃が終わるまでのあいだ、敵を自動的にロックオンする。

ロックオンに関する操作方法

できること	操作方法	
	タイプA	タイプB
ロックオンする	Lボタンと Rボタンを一緒に押す	Rボタンを押す
ロックオン対象を左の敵に切りかえる(※1)	Lボタンを一瞬だけ押す	Rボタンを押しながら方向キーかアナログパッドを左に入力する
ロックオン対象を右の敵に切りかえる(※1)	Rボタンを一瞬だけ押す	Rボタンを押しながら方向キーかアナログパッドを右に入力する
ロックオンを解除する(※1)	Lボタンと Rボタンを一緒に押す／Lボタンか Rボタンを長めに押して放す	Rボタンを押す

※1……左端の敵をロックオンしているときにそれより左、右端の敵をロックオンしているときにそれより右にロックオン対象を切りかえようとすると、ロックオンが解除されることがある

MEMO
- 操作キャラクターが暗闇状態のときはターゲットが表示されず、ロックオンもできない
- ターゲットが表示されていなくてもロックオンは可能だが、対象との距離が遠すぎるとロックオンできない

バトルアクション

POINT バトルでは、さまざまな方法で攻撃や防御などが行なえる。

※ デッキ ……対応するデッキコマンドをセットしているときのみ行なえる行動であることを表す

移動



移動によって敵との位置関係を変えられるほか、敵の攻撃もかわせる。移動手段は、走ったりジャンプしたりする以外にもある。

詳細はP.150～151

キーブレードによる攻撃



◎ボタンを押すと、ベースコマンド(通常は『たたかう』)を実行し、キーブレードで攻撃する。◎ボタンを連打すれば「コンボ」と呼ばれる連続攻撃も可能。また、特定の条件を満たしていると、ベースコマンドより強力なフィニッシュコマンドが◎ボタンで使える。

詳細はP.170、173～174

技や魔法

デッキ



△ボタンを押すと、特殊な技や魔法を使うことができる。操作キャラクターのHPの回復も、基本的にはこれによって行なう。

詳細はP.171～172



シュートロック

デッキ



Lボタンと Rボタンを押しつづけていると、敵を多重ロックオンしたあと連続攻撃を放つ「シュートロック」が行なえる。多重ロックオン中はスキが大きいものの、攻撃に移ったあとは無敵(→P.165)になれる。

詳細はP.180～181

ガード

デッキ

キャラクター	コマンド
テラ ヴェントゥス	リフレクトガード、レストアガード、チャージガード、スタンガード、ポイズンガード
アクア	リフレク、レストアバリア、チャージバリア、コンフュバリア、ストップバリア



■ボタンを押すと、敵の攻撃を防御できる。テラとヴェントゥスは前方からの攻撃を、アクアは全方向からの攻撃をガード可能。

詳細はP.167

回避行動

デッキ

キャラクター	コマンド
テラ	スライド
ヴェントゥス	ドッジロール、サンダーロール
アクア	ホイールロール、ファイアロール



アナログパッドを入力しながら■ボタンを押すと、すばやく移動して敵の攻撃を回避できる。コマンドの名前と動作はキャラクターごとに異なるが、出はじめに無敵になる点は、どのキャラクターの回避行動でも同じ。

まわりこみ

デッキ

テラ	──
ヴェントゥス	スライドターン
アクア	テレポ



ヴェントゥスとアクアは、敵に攻撃された瞬間に◉ボタンを押すと、一瞬で敵の背後にまわりこむことができる。さらにヴェントゥスは、まわりこんだ直後にターンスラッシュで攻撃が可能(下記を参照)。なお、ヴェントゥスもアクアも、まわりこみに必要なコマンドは初期状態では持っていない。

カウンター

デッキ

キャラクター	種類	コマンド
テラ	ガードカウンター	リベンジスタンプ
	リベンジカウンター	リベンジファング
	ターンスラッシュ	──
ヴェントゥス	ガードカウンター	リベンジラッシュ
	リベンジカウンター	リベンジレイド
	ターンスラッシュ	ターンスラッシュ
アクア	ガードカウンター	バリアクラッカー
	リベンジカウンター	リベンジブリッツ
	ターンスラッシュ	──



敵から攻撃された直後、一定の条件を満たしていれば、カウンター(反撃)を行なえる。ガードで敵の攻撃を防いだ直後に◉ボタンを押すと出せる攻撃を「ガードカウンター」、敵の攻撃で吹き飛ばされた少しあとに◉ボタンを押すと出せる攻撃を「リベンジカウンター」、敵の背後にまわりこんだ直後に◉ボタンを押すと出せる攻撃を「ターンスラッシュ」と呼ぶ。



⬆ガードカウンターとターンスラッシュは、実行可能になったときに、特殊なコマンド(緑色のコマンド)としてコマンド名が表示される。

コマンドスタイルの変化



特定の条件を満たしたうえでコマンドゲージ(→P.175)を満タンにすると、「コマンドスタイル」が変化する。コマンドスタイルにはいろいろな種類があり、スタイルが変化すると、ベースコマンドとフィニッシュコマンドがそのスタイル独自のものに変わるほか、一部のスタイルでは特殊能力が備わるのだ。なお、使えるデッキコマンドは変わらない。



⬆特定のバトルで勝つと、勝利ボーナスとしてコマンドスタイルを習得できる。習得可能なスタイルの種類は、キャラクターごとに異なる。

詳細はP.176〜179

ディメンションリンク



つながりのお守りを通じて仲間の力を借り、デッキにセットしているバトルコマンドとフィニッシュコマンドを、リンク相手に応じたものに変化させる(ベースコマンドはそのまま)。また、シンボルマーク(→P.184)の入手によって、コマンドを強化したり、特殊な能力(D-LINKの効果)を発動させたりすることが可能。



⬆ディメンションリンクできる相手は、物語が進むにつれてだんだん増えていくほか、通信プレイでも増やせる(→P.463)。

詳細はP.182〜185

地上と空中

POINT 操作キャラクターが地上にいるか空中にいるかによって、できることが異なる。

地上と空中でできることのちがいの例

※○……できる、×……できない、△……コマンドごとに異なる

バトルアクション	地上	空中
走る	○	×
リフレクトガード	○	×
リフレク	○	○
スライド、ドッジロール、ホイールロール	○	×
エアスライド	×	○
グライド	×	○
ベースコマンド	○	○
フィニッシュコマンド	○	△
デッキコマンド(バトルコマンド)	○	△
シュートロックコマンド	○	○
コマンドスタイルの変化	○	×
ディメンションリンク	○	×

※地上でのみできること(「走る」とアクションコマンドをのぞく)を空中で行なおうとすると、高速で着地してから実行する



⬆デッキコマンドのうちマジックコマンドは、地上でも空中でも使えるものが比較的多い。

地上と空中のそのほかのちがい

- ベースコマンドで攻撃するときの動作
- アビリティ『コンボプラス』『エアコンボプラス』のどちらがコンボ数に影響するか(→P.170)
- ピーター・パンとディメンションリンクしているときに、コマンドゲージボーナスが得られるかどうか(→P.184)

ダメージ

POINT 攻撃によるダメージ量には、以下の要素が影響する(計算方法はP.166を参照)。

ダメージ量に影響する要素

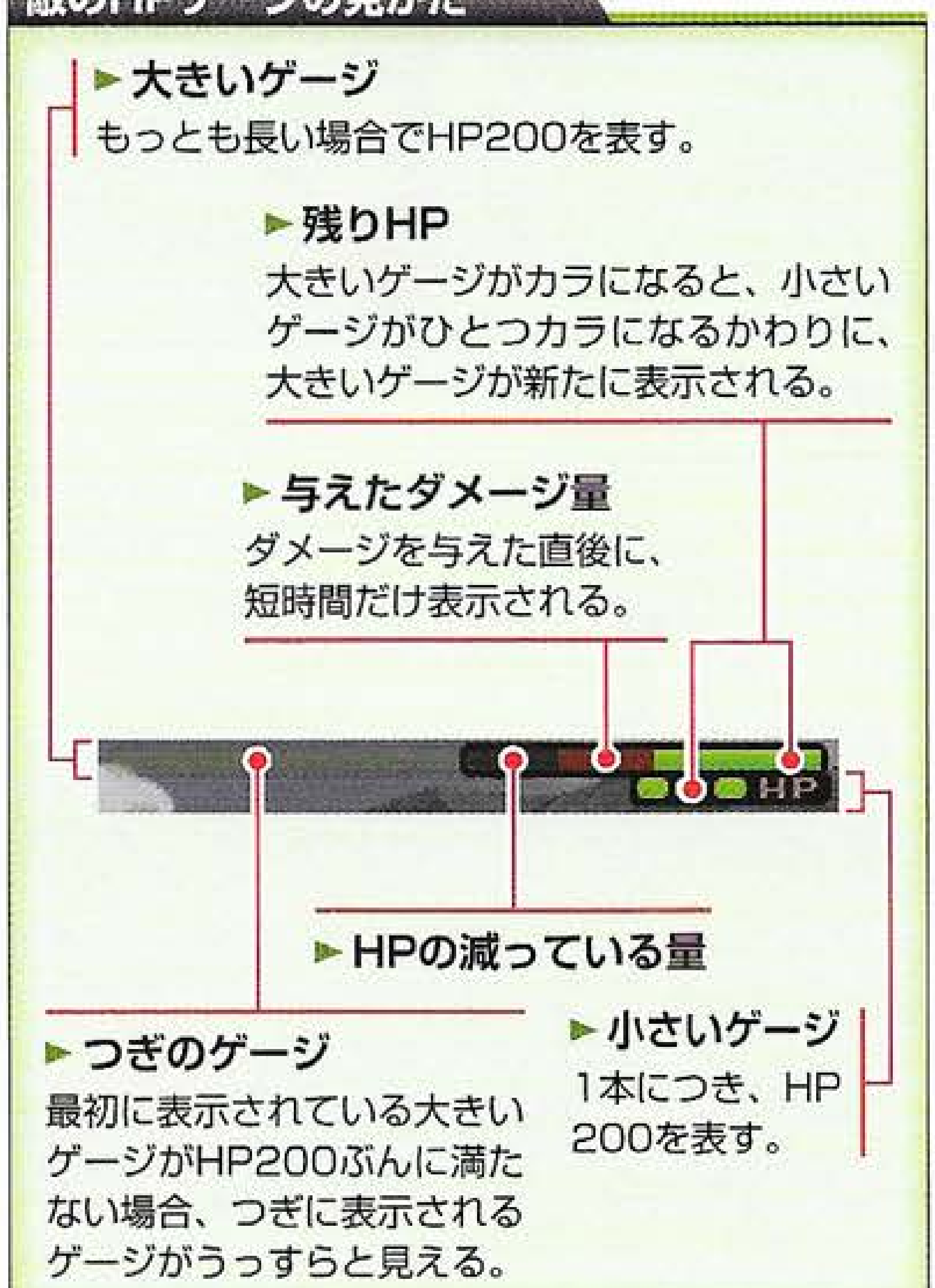
攻撃する側	● 攻撃力か魔法力(※1) ● 攻撃ごとに設定されている威力倍率 ● 攻撃ごとに設定されている属性 ● 武器のクリティカル補正 ● セットしているアビリティ ● 発動しているD-LINKの効果
受ける側	● 防御力 ● 属性耐性 ● 発動しているD-LINKの効果
その他	● 「NEW GAME」開始時に決めた難易度

※1……操作キャラクターの場合、マジックコマンドかフレンドコマンドなら魔法力、それ以外のコマンドなら攻撃力が影響。敵の場合、つねに攻撃力が影響



⬆与えたダメージ量は数字で表示されないので、敵のHPゲージの減り具合を見て判断しよう。

敵のHPゲージの見かた



※アビリティ『ライブラ』をOFFにしていると、敵のHPゲージは表示されない

クリティカルヒットでダメージ量がアップ

『たたかう』や『エリアルブレイク』などの「ダメージ量に攻撃力が影響する攻撃」は、命中したときにクリティカルヒットして、与えるダメージ量が通常よりも増えることがある。クリティカルヒットの確率と、クリティカルヒット時のダメージ量の増えかたは、装備しているキーブレードによって変わるのだ。



⬅クリティカルヒット時は、光の輪が広がるエフェクトが表示される。

MEMO

- 敵の攻撃がクリティカルヒットすることはない
- フレンドコマンド『紙吹雪』か『ごきげん』を使うと、そのマップ内でつぎに使う攻撃にかぎり、クリティカルヒットの確率が100%になる
- ザックスのD-LINKの効果『バーサク』(シンボルマーク1個以上)が発動していると、クリティカルヒットの確率が2倍になる(100%が上限)

攻撃には6種類の属性がある

属性の特徴

- ほぼすべての攻撃は「物理」「ファイア」「ブリザド」「サンダー」「ダーク」「無」のいずれかの属性を持つ
- 与えるダメージ量は、攻撃の属性と、その属性への相手の耐性によって変動する
- 操作キャラクターは、アビリティによって特定の属性の攻撃で与えるダメージ量を増やしたり、属性への耐性を上げたりすることができる(右の表を参照)

属性に関連するアビリティ

属性	その属性の攻撃で与えるダメージ量を増やす	その属性への耐性を上げる
物理	―	―
ファイア	ファイアアップ	ファイアガード
ブリザド	ブリザドアップ	ブリザドガード
サンダー	サンダーアップ	サンダーガード
ダーク	―	ダークガード
無	―	―

知識のカケラ 操作キャラクターや敵が無敵になる場合がある

操作キャラクターが下の表のような行動を実行しているときは、敵の攻撃が身体をすり抜けていき、ダメージやステータス異常をまったく受けずにすむ。このような状態を「無敵」と呼ぶ。

なお、敵も操作キャラクターと同じく、特定の行動中などに無敵になることがある。ただし、敵の無敵は「操作キャラクターの攻撃がすり抜けずに当たるが、いっさい効果を受けない」というケースが多い。



⬆無敵になっていれば、敵のどんな攻撃も確実にしのげる。危険な攻撃をかわすために利用しよう。

操作キャラクターが無敵になるおもな行動

行動	無敵になっている時間
フィニッシュコマンドの使用(→P.173)	実行中つねに
シュートロック(→P.180)	攻撃中つねに(多重ロックオン中は無敵ではない)
特殊なコマンドの使用(→P.175)	実行中つねに
回避行動(テラの『スライド』、ヴェントゥスの『ドッジロール』、アクアの『ホイールロール』など)	出はじめの短時間のみ
アビリティ『リーフベール』の効果を得ているときのケアル系のコマンドの使用	動作開始からコマンドの効果が発揮されるまで

INDEX

上級者のための
ULTIMANIA COLUMN
ダメージ量の決まりかた

攻撃で与えたり受けたりするダメージ量は、下記のようにして決まる。ダメージ量には下限があるので、自分の攻撃力が相手の防御力より低いときでも、基本的には1のダメージを与えることが可能だ。ただし、相手がその攻撃の属性に耐性を持つ場合、属性耐性によってダメージが1よりも減るため、まったくダメージを与えられない点には注意しよう。

ダメージ量が決まるまでの流れ

❶基本ダメージを算出

以下の計算式で基本ダメージが決まる。

基本ダメージの計算式

(攻撃する側の攻撃力または魔法力ー受ける側の防御力)×攻撃の威力倍率

↓

❷基本ダメージを補正

下の表の要素によって、❶の計算結果が補正される。

補正を与える要素とその内容

補正を与える要素	補正の内容
626号(スティッチ)のD-LINKの効果『アタックアップ』(シンボルマーク1個以上で発動)	攻撃力が影響する攻撃なら、与えるダメージ量が1.5倍になる
ドナルドのD-LINKの効果『マジックアップ』(シンボルマーク1個以上で発動)	魔法力が影響する攻撃なら、与えるダメージ量が1.5倍になる
アビリティ『ファイアアップ』『サンダーアップ』『ブリザドアップ』『コンボFアップ』『コマンドFアップ』	アビリティに対応する攻撃で与えるダメージ量が、アビリティひとつにつき10%増える。効果のあるアビリティを2個以上セットしている場合、増加量はそれらすべての合計ぶんになる
テラのD-LINKの効果『オーバードライヴ』(シンボルマーク1個以上で発動)	操作キャラクターのHPが残り25%以下なら、与えるダメージ量が2倍になる

↓

❸上限と下限の処理

❷までの計算結果が規定の上限より高かったり下限より低かったりする場合は、それぞれ上限、下限の値に変更される。上限と下限は、「誰が攻撃を受けるか」によって、右の表のように決まっている。

❷までの計算結果の上限と下限

攻撃を受ける者	上限	下限
ノーマル敵	最大HPの値	1
ボス敵	25	1
操作キャラクター	160	1

※一部、これに当てはまらない敵もいる

↓

❹各種の補正

下の表の要素によって、❸までの計算結果が補正される。

補正を与える要素とその内容

補正を与える要素	補正の内容
クリティカルヒット	発生すると与えるダメージ量が増える。倍率はキーブレードごとに異なる(1.2倍、1.35倍、1.5倍のいずれか)
属性耐性	操作キャラクターが攻撃を受ける場合は、耐性の割合のぶんだけダメージ量が減る。敵が攻撃を受ける場合は、ダメージ変動倍率のぶんだけダメージ量が増減する
「NEW GAME」開始時に決めた難易度	「ビギナーモード」か「プラウドモード」の場合のみ影響する(→P.601)
グーフィーのD-LINKの効果『プロテス』(シンボルマーク1個以上で発動)	物理属性の攻撃なら、受けるダメージ量が半分になる
ドナルドのD-LINKの効果『シェル』(シンボルマーク2個で発動)	ファイア、ブリザド、サンダー、ダーク属性の攻撃なら、受けるダメージ量が半分になる

ひるみと吹き飛ばし

POINT 操作キャラクターも敵も、攻撃を受けるとひるんだり吹き飛ばされたりする。

攻撃を受けてひるんだり吹き飛ばされたりしているあいだは、基本的に行動不能。しかも、何らかの行動の途中だった場合は、行動を強制的に中止させられてしまうのだ。そのほか、下の表のような影響があることにも注意しておこう。なお、攻撃を受けたときにひるむか吹き飛ばされるかは、受けた攻撃の種類と、誰が攻撃を受けたかによって決まる。

ひるむ



吹き飛ばされる



ひるんだり吹き飛ばされたりしたときの影響

※○……該当する、×……該当しない

影響の内容	操作キャラクター		敵	
	ひるんだとき	吹き飛ばされたとき	ひるんだとき	吹き飛ばされたとき
スタン状態が解除される	○	○	○	○
フリーズ状態が解除される	○	○	○	○
スリプル状態が解除される	○	○	×	○
シュートロックの多重ロックオンを強制的に中止させられる(→P.181)	×	○	×	×
リベンジカウンターが行なえる(→P.163)	×	○	×	×

MEMO ●特定の攻撃の実行中には、どんな攻撃を受けてもひるんだり吹き飛ばされたりしない敵もいる

ガード

POINT ガードによって、敵の攻撃を防いだり弾を弾き返したりできる(結果は攻撃ごとに決まっている)。

操作方法

◎ボタンを押す(デッキにガードコマンドをセットしておくことが必要)

ガードの特徴

- ●ガードを実行すると、操作キャラクターがガード姿勢をとる
- ●ガードが可能なのは、ガード姿勢を完全に終えるまでのあいだ
- ●ガード姿勢を終えた直後は、ごく短時間だが行動不能になる
- ●ガード成功後は、0.67秒のあいだガード姿勢を続行する
- ●ガード成功時、近くに敵がいるとガードカウンター(→P.163)が可能
- ●ガード姿勢のあいだは、ガードカウンター以外の行動ができない
- ●こちらの攻撃をガードする敵もいる





⬆左の表の「防いで弾き返す」の結果になった場合、このように敵をよろめかせることができる。

ガードしたときの結果

結果	解説
防いで弾き返す	自分はダメージを受けず、相手をよろめかせて攻撃を中止させる。弾を飛ばす攻撃だった場合、ターゲットが表示されている敵に向けて弾を跳ね返す(跳ね返した弾が当たればダメージを与える)
防ぐのみ	自分はダメージを受けないが相手はよろめかず、そのまま攻撃を続行してくる。弾を飛ばす攻撃だった場合、弾は消滅するか突き抜けていく
防げない	ガードできずに、攻撃を受けてしまう

MEMO
- ●ターゲットが表示されている敵がいる場合、ガードの実行と同時にそちらのほうを向く
- ●テラのD-LINKの効果『フロントオートガード』(シンボルマーク2個)が発動していると、自分がガードを行なえる状態のときにかぎり、ターゲットが表示されている敵からの攻撃に対して自動的にガードを行なう
- ●特定の攻撃で飛んでくる弾は、ガードのほか、攻撃を当てて弾き返すことも可能

ゲームオーバー

POINT 操作キャラクターのHPがゼロになると、ゲームオーバーになってしまう。

ゲームオーバーになったときは、「コンティニュー」「リトライ」「ロードゲーム」のうち、いずれかを選んでゲームを再開することになる(「リトライ」はイベントシーンの直後のバトルでのみ選択可能)。再開後の状況は、どれを選んだかによって、以下のように異なるのだ。



⬅ゲームオーバー時にはこのような画面になり、再開するための方法を選べる。

「コンティニュー」「リトライ」「ロードゲーム」それぞれでの再開時の状況

要素	コンティニュー 通常のバトル	コンティニュー 特定のバトル	リトライ	ロードゲーム
再開する場所	ゲームオーバーになったマップの入口	ゲームオーバーになった場所の、ひとつ前のマップの入口(※1)	そのバトルの最初の地点	ロードしたデータでセーブしていた場所
再開直後に、キャンプメニューを開いたりほかのマップへ行ったりできるかどうか	できる		できない(バトルになったところから再開される)	できる
経験値、マニー、CP、デッキの状態、所持コマンド、所持アイテム、フィニッシュコマンドの進化状況、レポートの状態	別のマップから上記の「再開する場所」へ最後に移動したときの状態にもどる(※2)		ゲームオーバー前からそのまま引き継がれる	ロードしたデータの状態にもどる
プレイ時間	ゲームオーバー前からそのまま引き継がれる		ゲームオーバー前からそのまま引き継がれる	ロードしたデータの状態にもどる
デッキコマンドのリロード状況	ゲームオーバー前からそのまま引き継がれる		ゲームオーバー前からそのまま引き継がれる	すべてのコマンドのリロードがはじまる
HP	全回復する		全回復する	ロードしたデータの状態にもどる
FOCUSゲージ(FP)、D-LINKゲージ	満タンになる		満タンになる	ロードしたデータの状態にもどる
敵の状態	出現前の状態にもどる		バトル開始時の状態にもどる	ロードしたデータの状態にもどる

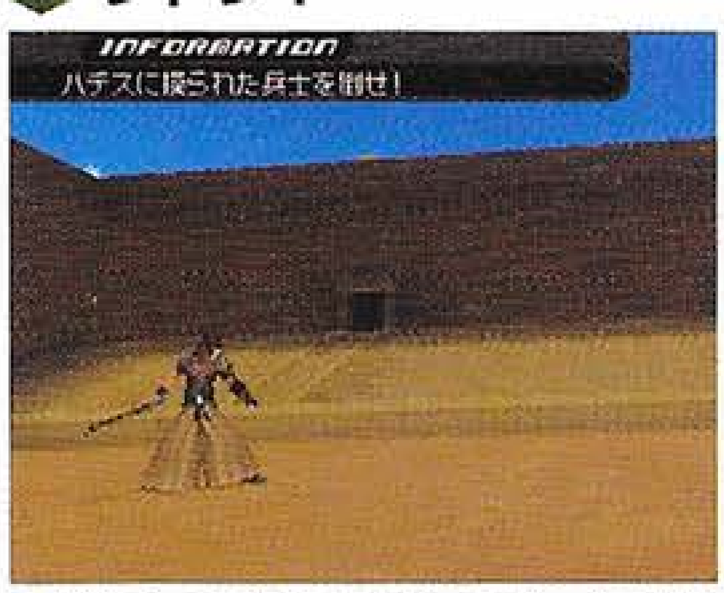
※1……ワールドを訪れた直後のバトルだった場合は、ワールドマップから再開する
※2……別のマップから「再開する場所」へ最後に移動したあとセーブしていた場合、セーブしたときの状態にもどる

コンティニュー



いまのままでは戦力不足で勝てそうにないなら、これを選んで準備を整えよう。ただし、経験値などは、もとの状態にもどってしまう。

リトライ



バトルの最初からやり直す。経験値などをそのまま保持できるため、イベントシーンの直後のバトルでは、基本的にこれを選ぶのがオススメ。

ロードゲーム



セーブしてあるデータをロードしてそのデータの状態からやり直す。何か特別な理由がないかぎり、これを選ぶ必要はないだろう。

MEMO ●特定のバトルやミニゲームでは、操作キャラクターのHPがゼロになる以外の条件でもゲームオーバーになる

GAME SYSTEM ▸ 06

コマンド



用語解説 デッキコマンド

バトルコマンド、アクションコマンド、シュートロックコマンドのこと。いずれもデッキにセットして使う。バトルコマンドだけを指して「デッキコマンド」と呼ぶことも多い。

コマンドの分類

POINT コマンドは、以下のように分類される。

- コマンド
  - ベースコマンド
  - デッキコマンド
    - バトルコマンド
      - アタックコマンド
      - マジックコマンド(まほうコマンド)
      - アイテムコマンド
      - フレンドコマンド
    - アクションコマンド
      - いどうコマンド
      - ガードコマンド
      - カウンターコマンド
    - シュートロックコマンド
  - フィニッシュコマンド
  - 特殊なコマンド(緑色のコマンド)

操作キャラクターは、ほぼすべての行動を何らかのコマンドによって行なう。ただし、画面左下のウィンドウに表示されるコマンドは、ベースコマンド、バトルコマンド、フィニッシュコマンドと、特殊なコマンドだけ(左下の写真を参照)。以降のページではおもに、これらのコマンドの性質を解説していく。そのほかのことについては、下の表のページを参照してほしい。

ここで説明している以外の情報の掲載ページ

内容	ページ
各コマンドのデータ	P.68〜141
デッキコマンドの入手方法	P.213〜267
デッキコマンドのセットのしかた	P.155〜157
アクションコマンドの説明	P.150〜151 P.162〜163
シュートロックコマンドの説明	P.180〜181

コマンドの表示



▸ **コマンドゲージ(→P.175)**
コマンドスタイルの変化やフィニッシュコマンドの使用に影響するゲージ。

▸ **バトルコマンド(→P.171)**
デッキにセットしているバトルコマンド。△ボタンで使う。

▸ **ベースコマンド(→P.170)/フィニッシュコマンド(→P.173)/特殊なコマンド(→P.175)**
◎ボタンで使うコマンド。『たたかう』以外が使えるときは、上にかぶさるような形で、ほかのコマンドが表示される。



MEMO
・アイテムコマンド以外のバトルコマンドには、「初級」「上級」「究極」というランクがあり、これらのランクが、コマンドチャージ(→P.186)や、通信相手とのディメンションリンク(→P.185)に影響する

ベースコマンド

POINT 通常時は『たたかう』、コマンドスタイル変化中は『ブリッツ』などが使える(→P.115〜121)。

操作方法

◎ボタンを押す

ベースコマンドの特徴

- キーブレードによる攻撃をくり出す
- 動作が何種類かあり、敵との位置関係に応じて当たりやすい動作が自動的に選ばれる(右の写真を参照)
- 自分が地上にいて、高い位置にいる相手を攻撃するときは、自動的にジャンプしつつ攻撃する
- コンボによる連続攻撃が可能(下記参照)

敵が正面にいる



敵が真横にいる



⬆このように、相手との位置関係によって、自動的に動作が変わる(位置関係と動作は一例)。

ベースコマンドに関連するアビリティとD-LINKの効果

名前	効果
アビリティ『コンボプラス』	地上でのコンボ数(下記参照)が1増える。3個まで有効
アビリティ『エアコンボプラス』	空中でのコンボ数(下記参照)が1増える。3個まで有効
アビリティ『コンボFアップ』	コンボフィニッシュ(下記参照)で与えるダメージ量が10%増える。2個まで有効
D-LINKの効果『ヘイスト』	ヴェントゥスのシンボルマーク1個以上で発動。動作のスピードが2倍になる
D-LINKの効果『スタンアップ』	グーフィーのシンボルマーク2個で発動。75%の確率で相手をスタン状態にする
D-LINKの効果『ドレイン』	マレフィセントのシンボルマーク2個で発動。与えたダメージ量の4分の1だけ自分のHPが回復する
D-LINKの効果『ダブルヒット』	ピーター・パンのシンボルマーク2個で発動。ダメージを2回与えるようになる

ベースコマンドはつづけて使うとコンボになる

1 ベースコマンドで攻撃



⬆◎ボタンを押すとベースコマンドで攻撃。この攻撃が当たったとき、動作が終わる前にもう一度ベースコマンドを使うと、「コンボ」と呼ばれる連続攻撃をくり出せる。

2 コンボをつづける



⬆基本的には、◎ボタンを連打しているだけでコンボが成立。コンボが成立したときは、◎ボタンを押した時点で動作の残りを省略して、つぎの攻撃に移ることができる。

3 コンボフィニッシュ



⬆コンボでは、「コンボ数」の回数まで連続攻撃が可能。コンボ数の上限まで攻撃するとき、最後にくり出す攻撃は「コンボフィニッシュ」と呼ばれ、下記のような特徴がある。

コンボ数の性質

- 通常時のコンボ数は3
- アビリティ『コンボプラス』か『エアコンボプラス』をセットすると増える(上の表を参照)
- コマンドスタイルを変化させると増える(一部のコマンドスタイルをのぞく)

コンボフィニッシュの特徴

- コンボの途中の攻撃よりも威力が高い
- アビリティ『コンボFアップ』をセットしているとダメージ量が増える
- 小型の敵を吹き飛ばすことができる

MEMO
- 一部のコマンドスタイルのベースコマンドでは、特定の動作で攻撃するとき、空振りでもコンボが可能
- コンボは、コマンドゲージ(→P.175)が満タンになると強制的に終了する

デッキコマンド(バトルコマンド)

POINT 使用可能なのは、選択中のデッキにセットしてあるコマンドのみ。

操作方法

方向キーでコマンドを選び(下の表を参照)、△ボタンで実行

デッキコマンドの見かた

▶ **コマンドのリスト**
表示されるコマンドは3つまで。方向キーの上や下を押すと、リストがスクロールする。ワクの色は通常は青色だが、バトル中は黄色に変化(下の写真を参照)。

バトル中の色





▶ **選択中のコマンド**
△ボタンを押すと、このコマンドを使う。使用後はコマンドのリロード(下記参照)がはじまり、リストがスクロールしてひとつ上のコマンドが選ばれる(※1)。



※1……ひとつ上のコマンドがリロード中ならその上、それもリロード中ならさらにその上……とスクロールしていき、すべてのコマンドがリロード中なら、使ったコマンドが選ばれた状態にもどる

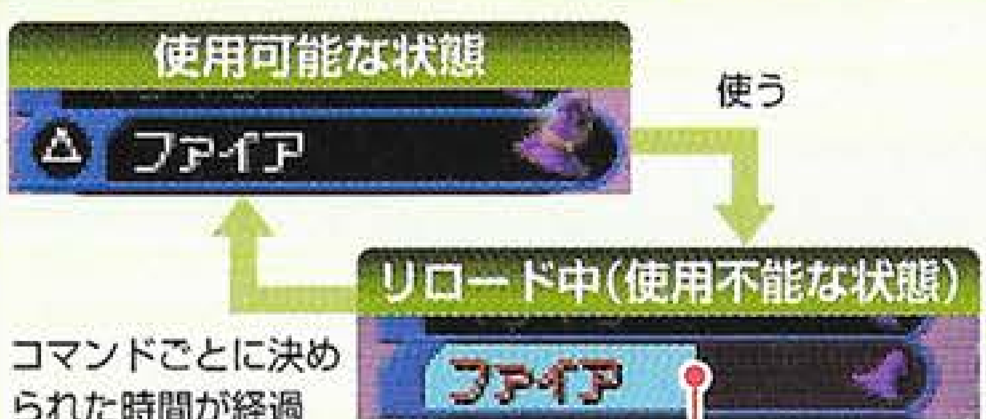
コマンド選択時の操作方法

できること	操作方法
コマンドのリストを上にスクロールさせる(※2)	方向キーの上を押す
コマンドのリストを下にスクロールさせる(※2)	方向キーの下を押す
ショートカットに設定したコマンド(→P.156)を選ぶ	方向キーの左を押す
D-LINKメニュー(→P.182)に切りかえる	方向キーの右を押す

※2……スクロールの方向は、コンフィグの「コマンド操作」で逆にできる(→P.154)

デッキコマンドを使うには「リロード」が必要

リロードの仕組み



コマンドのワク自体がゲージになっており、ゲージが満タンになると、リロード終了。なお、右記の状況では、すべてのコマンドのリロードがはじまる。

すべてのコマンドのリロードがはじまる状況

- デッキを編集したとき
- セットするデッキを変えたとき
- コマンドチャージを行なったとき
- 売ったり削除したりして、いずれかのデッキにセットしてあるコマンドがなくなったとき
- セットするフィニッシュコマンドを変えたとき
- ディメンションリンクが解除されたとき(※3)
- データをロードしたとき

※3……すべてリロードずみになっている場合もある

リロード時間に関連するアビリティとD-LINKの効果

名前	効果
アビリティ『アタックヘイスト』	アタックコマンドのリロード時間が10%短くなる。5個まで有効
アビリティ『マジックヘイスト』	マジックコマンドのリロード時間が10%短くなる。5個まで有効
アビリティ『リロードブースト』	HPが残り25%以下だと、アタックコマンドとマジックコマンドのリロード時間が25%短くなる
D-LINKの効果『クイックリロード』	白雪姫のシンボルマーク2個で発動。フレンドコマンドのリロード時間が33%短くなる

※複数の効果が重複した場合は、それらの合計ぶんだけリロード時間が短くなる

MEMO
- コマンドを決定後、効果が発揮される前に敵の攻撃でひるんだり吹き飛ばされたりして使用が中止させられても、そのコマンドはリロード中になってしまう
- アイテムコマンドは、リロードなしで使用可能

CPをためればデッキコマンドを強化できる

アクションコマンドやシュートロックコマンドも含めた大半のデッキコマンドには、レベルがある。コマンドのレベルは、右記のルールで手に入る「CP(コマンドポイント)」を規定の量までためるたびに上げることが可能。コマンドのレベルが上がると、右下にまとめたような変化が起こるのだ。



⬆コマンドのレベルが上がったときは、そのことが画面右上に表示される。

CPの入手に関するルール

- 基本的には、経験値を入手すると、それと同じ量のCPが手に入る
- CPは、使っているデッキにセットしてあるコマンドすべてに加算される
- CPの入手量は、アビリティやD-LINKの効果で増やせる(下の表を参照)
- 『コマンドボード』でCPを手に入れることもできる(→P.405)
- アビリティ『EXPウォーク』の効果で経験値を入手しても、CPは手に入らない

コマンドのレベルが上がったときの変化

- 効果が強くなる
- 売却価格が上がる(→P.220)
- コマンドチャージで合成の素材として使えるようになる(→P.187)

CPの入手量に関連するアビリティとD-INKの効果

名前	効果
アビリティ『EXPチャンス』	HPが残り26%以下だと手に入る経験値の量が100%増え、手に入るCPの量もそのぶん増える
D-LINKの効果『EXPダブルアップ』	ミッキーのシンボルマーク2個で発動。手に入る経験値の量が100%増え、手に入るCPの量もそのぶん増える
D-LINKの効果『CPダブルアップ』	626号(スティッチ)のシンボルマーク2個で発動。手に入るCPの量が、「手に入る経験値の量の2倍」になる

※『EXPチャンス』と『EXPダブルアップ』が重複した場合、手に入る経験値とCPの量は合計で200%増え、通常の3倍になる
※『EXPチャンス』と『CPダブルアップ』が重複した場合、手に入る経験値の量が100%増え、手に入るCPの量はその2倍になるため、最終的に手に入るCPの量は、通常の4倍になる

MEMO ●最大レベルや、レベルアップに必要なCPの量は、コマンドごとに異なる

アイテムコマンドには特殊な性質がある

アイテムコマンドの性質

- 使うとなくなる
- 1スロットに複数セットされる(1スロットにセットできる最大数は、コマンドごとに下の表のようにちがう)
- 使ったぶんは、バトル中でないときに、持っているなかから自動的に補充される
- リロードなしで使うことができる
- レベルがない

1スロットにセットできる最大数

アイテムコマンド	最大数
ポーション	5個
ハイポーション、エーテル	4個
エリクサー、ラストエリクサー	2個
上記以外	3個

キャンプメニューでの表示



⬅ほかのコマンドならレベルが表示される部分に、セットされている数が表示。

フィールドマップでの表示



➡右端のアイコンと重なって、セットされている残りの数が表示される。

フィニッシュコマンド

POINT コマンドゲージが満タンになったとき、コマンドスタイルが変化しなければフィニッシュコマンドが使える。

操作方法

フィニッシュコマンドが表示されているときに◎ボタンを押す

フィニッシュコマンドの特徴

- ベースコマンドよりも威力が高い
- 大型の敵でも吹き飛ばせる(一部の敵をのぞく)
- 実行中は無敵になる
- 使用後はコマンドゲージ(→P.175)がゼロになり、◎ボタンで使えるのがベースコマンドにもどる
- アビリティ『コマンドFアップ』をセットしていると、与えるダメージ量が10%増える(2個まで有効)



⬆ベースコマンドだけを使ってコマンドゲージを満タンまでためた場合、確実にフィニッシュコマンドが使用可能になる。

MEMO
- コマンドスタイルの変化中のフィニッシュコマンドは、そのスタイル専用のものになる(→P.115〜121)
- ディメンションリンク中のフィニッシュコマンドは、リンク相手ごとに決まったものになる(→P.122〜136)

フィニッシュコマンドはキャンプメニューでセットする

キャンプメニューの「デッキコマンド」内と「ステータス」内には、「フィニッシュコマンド」という項目がある。そのどちらかを選ぶと、フィニッシュコマンドのセットや進化状況の確認ができる画面になるのだ。画面の見かたなどは、下記を参照してほしい。

キャンプメニューのフィニッシュコマンド画面の見かた

▶ フィニッシュコマンドのレベル
最初から習得している『フィニッシュ』がLV1、LV1から進化するものがLV2、LV2から進化するものがLV3……となっている。

▶ 習得ずみのフィニッシュコマンド
カーソルを合わせて◎ボタンを押すとセットできる。△ボタンを押すとリネーム(名前の変更)ができ、◉ボタンを押すと最初の名前にもどすことが可能。

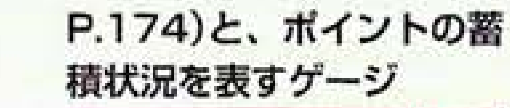


▶ セットしているフィニッシュコマンド
ワクの左下に「E」のマークが表示され、ワクの周囲が光る。



▶ 進化ルートを表す矢印
フィニッシュコマンドの進化元と進化先をつなぐ矢印(→P.174)。進化元(矢印の根元)のフィニッシュコマンドを習得すると表示される。

▶ 未習得のフィニッシュコマンド
進化元のフィニッシュコマンドを習得すると、「???」と名前が伏せられた状態で表示される。この状態のコマンドは、まだセットできない。



MEMO
- キャンプメニューでは、イメージの似ているフィニッシュコマンドが同じ色で表示される(実際に使うときは、どのコマンドも共通の青っぽい色で表示される)

フィニッシュコマンドは進化によって新しいものが使えるようになる

新たなフィニッシュコマンドを習得するには、コマンドを「進化」させることが必要。特定の条件を満たすと、「セットしているフィニッシュコマンドからの進化先」にポイントがたまっていく(右下の図を参照)。このポイントを規定値までためるとコマンドが進化し、進化先のフィニッシュコマンドを習得できるのだ。ポイントの入りかたは下記のいずれかで、進化先のコマンドごとに、どの入りかたをするかが決まっている(→P.52~65)。

フィニッシュコマンドへのポイントの入りかた

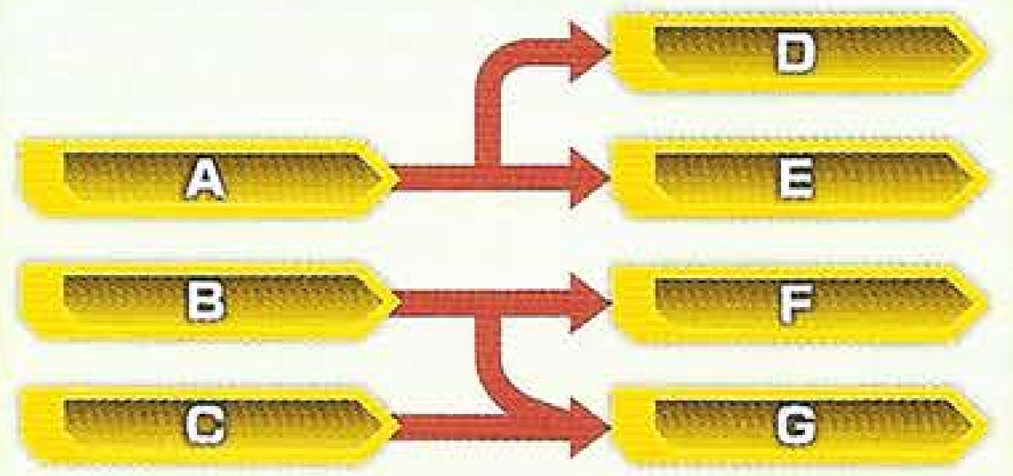
- 『コマンドボード』以外でCPを1入手するごとに+1
- プライズを拾ってマニーを1入手するごとに+1
- コマンドスタイルが特定のものに変化するたびに+1
- 足が地面につくたびに+1(※1)
- 敵を1体倒すたびに+1
- HPがゼロになるダメージを受けるたびに+1(※2)

※1……歩いたり走ったりするときだけでなく、着地したときや攻撃で踏みこんだときなどにもポイントが入る。ただし、壁に触れているときはポイントが入らない
※2……「ゲームオーバーになったあとリトライで再開する(コンティニューではポイントが入らない)」「アビリティ『ラストリーヴ』か『コンボリーヴ』の効果で耐える」「アクアのD-LINKの効果『リレイズ』(シンボルマーク2個で発動)で復活する」「ゲームオーバーにならないミラージュアリーナでHPをゼロにする」のいずれかが必要



⬆フィニッシュコマンドが進化したことは、画面右上に出る表示を見ればわかる。

セットしているコマンドとポイントが入るコマンドの関係



たとえば上の図のような例の場合、「セットしているコマンド」と「ポイントが入るコマンド」の対応は、下の表のようになっている。

セットしているコマンド	ポイントが入るコマンド
A	DとE
B	FとG
C	G

上級者のための ULTIMANIA COLUMN 通信でフィニッシュコマンドにポイントが入る

ミラージュアリーナでは、オンライン時にほかのプレイヤーにリンクを申しこむことができる(→P.463)。リンクの成立後に同じ相手と再会したとき、相手のプレイ時間が、最後に通信してから1時間以上進んでいると、「現在こちらがセットしているフィニッシュコマンドの進化先」にポイントが入るのだ。ポイントの量の決まりかたは下記のとおり。ポイントを入れるために必要な行動を相手が行なってくれたことになるうえ、相手が何回もこちらにディメンションリンクしていたり長時間プレイしていたりすると、入るポイントの量が増える。

通信で入るポイントの決まりかた

本来のポイント × リンク回数ボーナス × プレイ時間ボーナス

本来のポイント:通信相手のプレイ内容がそのまま反映される。たとえば、「敵を1体倒すたびに+1」のコマンドの場合は、通信相手が敵を10体倒していれば「本来のポイント」は10となる。

リンク回数ボーナス:通常は1.0倍。通信相手がこちらと再会するまでに、こちらとのディメンションリンクをバトル開始後に行なったことがあると、1回につき倍率が0.02ずつ上がる(1回なら1.02倍、2回なら1.04倍、3回なら1.06倍……となる)。上限は1.5倍。

プレイ時間ボーナス:通常は1.0倍。通信相手がこちらと再会するまでにプレイしていた時間の長さに応じて、下の表のように倍率が決まる。

プレイ時間と倍率の対応

プレイ時間	倍率	プレイ時間	倍率
1:59以下	1.0倍	6:00~7:59	1.3倍
2:00~3:59	1.1倍	8:00~9:59	1.4倍
4:00~5:59	1.2倍	10:00以上	1.5倍

特殊なコマンド

POINT 特定の状況になると緑色のコマンドが表示され、何かを調べたり特殊な攻撃をくり出したりできる。

操作方法

特殊なコマンドが表示されているときに◎ボタンを押す

特殊なコマンドが表示される状況の例

状況	表示されるコマンド
宝箱の前に立っているとき	あける
誰かの前に立っているとき	はなす
あやしいものの前に立っているとき	しらべる
ショップの前に立っているとき	かいもの
セーブポイントに触れているとき	セーブ
一部のバトルで特定の状況になったとき	(その状況でのみ使える専用の技)
ガードの成功直後など、カウンターの条件を満たしたとき	(カウンターコマンド/※3)

※3……対応するカウンターコマンドをデッキにセットしておくことが必要



⬆緑色のコマンドが表示されたら、◎ボタンを押して使ってみよう。ちなみに、特殊なコマンドはいずれも、実行中は無敵になる。

コマンドゲージ

POINT コマンドゲージには、以下のような性質がある。

コマンドゲージの性質

操作キャラクターの攻撃が敵やフィールドマップ上の設置物に当たるたびにたまる。たまる量はコマンドごとに決まっているが、1回のコマンドが2体以上の相手に当たったり、同じ相手に2回以上当たったりすると、2回目以降にたまる量は、1回当たるごとに半分になっていく(最低でも1はたまる)。

蓄積量が100になるとゲージが満タンになる。ゲージが満タンになったとき、変化条件を満たしているコマンドスタイルがあれば、そのスタイルに変化(→P.177)。変化条件を満たしているコマンドスタイルがなければ、フィニッシュコマンドが使用可能になる(→P.173)。



コマンドゲージがゼロになるとフィニッシュコマンドの表示が消え、◎ボタンで使えるのがベースコマンドにもどる。コマンドスタイルが変化していた場合、スタイルの変化が解除される。

最後に攻撃を当てるかガードしてから4秒たつと、ゲージが減りはじめる。ゲージの減る速さは、満タンからゼロになるまでに8.33秒かかるペース。ゲージの減少は、攻撃を当てるかガードに成功すると止めることができ、攻撃を当てた場合は同時にゲージもたまる。なお、下記のいずれかの条件を満たすと、コマンドゲージはゼロになる。

コマンドゲージがゼロになる条件

- フィニッシュコマンドを使う
- キャンプメニューを開く
- ディメンションリンクを行なう
- セーブメニューを開く
- 別のマップへ移動する

MEMO

- デッキコマンドと同じく、コマンドゲージのワクの色は通常は青色で、バトル中は黄色になる
- コマンドゲージが満タンになってフィニッシュコマンドが使用可能になっている場合、コマンドゲージが減りはじめても、ゲージがゼロになるまではフィニッシュコマンドが使える。その状態から、ゲージがゼロになる前にコマンドゲージを満タンまでため直しても、コマンドスタイルは変化しない
- コマンドスタイルの変化中やディメンションリンク中は、コマンドゲージの外見および性質が変わる(→P.178、184)

GAME SYSTEM ▸ 07

コマンドスタイル



用語解説 コマンドスタイル

戦いかたのスタイルを表すもの。どんなコマンドを使って戦ったかによって自動的に変化し、それにともなって、使用可能なベースコマンドとフィニッシュコマンドが強力なものに変わる。

コマンドスタイルが変わるときの流れ

POINT コマンドスタイルが変化しても、デッキコマンドはそのまま使用可能。

1 コマンドスタイルを習得



⬆コマンドスタイルは、一部の例外をのぞき、特定のバトルに勝ったときに勝利ボーナスとして習得できる。

2 ゲージをためてスタイル変化



⬆スタイルに対応したデッキコマンドを使ってコマンドゲージを満タンにすると、そのスタイルに変化。

3 スタイル変化が解除



⬆下記のいずれかの条件を満たすと、コマンドスタイルの変化が解除され、通常の状態にもどる。

コマンドスタイルの変化による影響

変化の瞬間

- 空中にいた場合、高速で着地する
- スタイル変化の瞬間は操作不能になるが、敵の動きも止まる
- デトネ系のコマンドで出現しているトラップや、マグネ系のコマンドで発生している磁場などが消滅する

変化したあと

- 操作キャラクターの外見が変わる
- コンボ数が増える(一部のスタイルをのぞく)
- 使用可能なベースコマンドが変化する
- コマンドゲージの外見と性質が変わる(→P.178)
- フィニッシュコマンドがそのスタイル独自のものになる
- 一部のスタイルのみ、特殊な能力が備わる

コマンドスタイルの変化が解除される条件

- コマンドゲージがゼロになる(→P.175)
- そのスタイルのフィニッシュコマンドを使う
- ディメンションリンクを行なう
- 別のマップへ移動する
- キャンプメニューを開く
- セーブメニューを開く

コマンドスタイルには上位と下位の「クラス」がある

▸下位のコマンドスタイル

基本的に、通常の状態からはこれらのコマンドスタイルにしかなれない。

クラスを表す表示



▸上位のコマンドスタイル

基本的に、これらのコマンドスタイルになれるのは、下位のコマンドスタイルになっているときのみ(右ページを参照)。

上級者のための
ULTIMANIA COLUMN 変化するコマンドスタイルの決まりかた

それぞれのコマンドとコマンドスタイルには、下の表のような対応がある。コマンドを使うと、使ったコマンドに対応したスタイルすべてに、下記のルールで「スタイル変化値」が加算されていく(スタイル変化値は画面に表示されない)。コマンドゲージが満タンになったら、その時点でスタイル変化値がもっとも多いコマンドスタイルに変化する仕組みだ。ただし、変化する可能性があるコマンドスタイルは右上の表の候補にかぎられるほか、右記のように、特例のルールも多数あるので注意しよう。

スタイル変化値が増減するときのルール

- 加算される量は、コマンドゲージがたまる量の基本値と同じ
- 「コマンドゲージがたまる量の基本値」の2倍のスタイル変化値が加算されるコマンドもある
- 対応する要素が複数あれば、そのぶん加算される量が増える(たとえば、属性と系統の両方が対応していれば、加算されるスタイル変化値は2倍になる)
- ベースコマンドの場合、属性は対応する要素と見なされない
- コマンドゲージがゼロになると、スタイル変化値もゼロにもどる

候補になるコマンドスタイル

操作キャラクターの状態	候補になるコマンドスタイル
通常の状態	習得ずみの下位のコマンドスタイル
下位のコマンドスタイルになっている	習得ずみの上位のコマンドスタイル

コマンドスタイルの変化に関する特例

- スタイル変化値がもっとも多いコマンドスタイルが複数ある場合、表の下側にあるスタイルほど優先される
- 候補のスタイル変化値がすべてゼロだった場合か、「(変化しない)」のスタイル変化値がもっとも多かった場合、コマンドスタイルは変化せず、フィニッシュコマンドが使用可能になる
- ベースコマンドを1回でも使った場合、「ベースコマンド以外のコマンドを最後に使った時点」でのスタイル変化値で判定される(たとえば「『ファイア』→以降はベースコマンド」だとファイアブレイザーになるが、「ベースコマンド→最後のみ『ファイア』」だと、コマンドスタイルが変化しない)
- フィニッシュコマンドが表示されているときはコマンドスタイルが変化しない
- ディメンションリンク中はコマンドスタイルが変化しない

コマンドとスタイルの対応

※○……対応している、◎……対応していて2倍のポイントが入る、—……対応していない

コマンドスタイル ＼ コマンド	カテゴリー				属性				系統											個別												
	ベースコマンド	アタックコマンド	マジックコマンド	カウンターコマンド	ファイア属性	ブリザド属性	サンダー属性	ダーク属性	ジャンプ系	突進系	レイド系	連撃系	ブレード系	ストライク系	デトネ系	ゼログラビデ系	マグネ系	エアロ系	ステータス異常系	トルネド	ブルータルブラスト	ガイアブレイク	クエイク	メテオ	ザンテツケン	ソロアルカナム	リミットストーム	ソウルリリース	デジョン	ホーリーライズ	ホーリー	アトモスブレイク
(変化しない)	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
フェイタルモード	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
スピードレイヴ	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
マジックウィッシュ	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ファイアブレイザー	—	—	—	—	◎	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ダイヤモンドダスト	—	—	—	—	—	◎	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
サンダーボルト	—	—	—	—	—	—	◎	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ブレードチャージ	—	—	—	—	◎	◎	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ロックブレイカー	—	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	○	—	○	—	—	—	—	—	○	○	○	○	—	—	—	—	—	—	—	—
ダークインパルス	—	—	—	—	—	—	—	◎	—	—	—	—	—	—	—	○	○	—	○	—	—	—	—	—	○	○	○	○	○	—	—	—
サイクロン	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	○	—	—	—	◎	—	◎	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
エアライダー	—	—	—	—	—	—	—	—	○	○	—	—	—	—	—	○	—	○	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ウィングブレード	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	○	○	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	○	○
ゴーストドライヴ	—	—	—	○	—	—	◎	—	—	—	—	○	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

※対応するものがないコマンドやスタイルは省略している　　※各コマンドのカテゴリー、属性、系統はP.68〜141を参照

MEMO
- 習得しているコマンドスタイルと、コマンドとのおおまかな対応は、キャンプメニューで「ステータス」→「コマンドスタイル」の順に選ぶと確認可能

コマンドスタイル変化中のコマンドゲージ

POINT コマンドスタイルが変化しているときは、コマンドゲージの外見と性質が変わる。

コマンドスタイルの変化中は、コマンドゲージが3段階にわけてたまるようになる。ゲージは1段階目が黄、2段階目が青、3段階目が白で表され、それぞれ下の図のような性質があるのだ。ゲージが増減する条件は、どの段階でも基本的には通常時のコマンドゲージと同じ(→P.175)。ただし、2〜3段階目のときは、通常時とくらべて少したまりにくい。

コマンドスタイル変化中のコマンドゲージの性質

上位のコマンドスタイルで増減する範囲(※1)

下位のコマンドスタイルで増減する範囲(※1)



ゲージがゼロ

- この状態になると、コマンドスタイルの変化が解除される

減る　たまる

黄色い部分が増減。100たまると満タンになる。





黄色い部分が満タン 下位のスタイルの初期状態(※1)

減る　たまる

青い部分が増減。攻撃でゲージがたまる量は、通常時の0.8倍。100たまると満タンになる。





青い部分が満タン 上位のスタイルの初期状態(※1)

- 下位のコマンドスタイルのときにこの状態になると、フィニッシュコマンドが使用可能になるか、上位のコマンドスタイルに変化する(→P.177)

減る　たまる

白い部分が増減。基本的には、上位のコマンドスタイルになっているときのみためられる。攻撃でゲージがたまる量は、通常時の0.55倍。100たまると満タンになる。





白い部分が満タン

- この状態になると、そのスタイルのフィニッシュコマンドが使用可能になる

※1……アイスを使った場合は、このかぎりではない(右ページを参照)

MEMO
- 下位のコマンドスタイルでフィニッシュコマンドが表示されているあいだは、敵に攻撃を当てても、白い部分は一瞬たまるだけですぐに消え、青い部分が満タンの状態にもどる

アイス

POINT アイテムコマンドの一種であるアイスを使うと、コマンドスタイルが変わる。

ディズニータウンのアイスショップでは、さまざまなアイスが入手可能(→P.223)。アイスを使うとコマンドゲージが満タンになり、対応したコマンドスタイルに変化する(→P.98)。



⬆アイスの使用時は、アイスブラストのコマンドスタイルになる場合がある。アイスブラストには、この方法でしかなれない。

アイスを使うときの注意点

- 通常の状態から一気に上位のコマンドスタイルになることもできる。その場合は、コマンドゲージの黄色い部分が満タンになった状態からスタートし、青い部分が満タンになった時点でフィニッシュコマンドが使用可能になる
- アイスブラストを習得している場合、20%の確率で、アイスに対応したスタイルではなくアイスブラストになる
- アイスに対応したコマンドスタイルを習得していない場合、スタイルが変化せず、フィニッシュコマンドが使用可能になる(アイスブラストを習得していれば、アイスブラストになる可能性はある)

MEMO ●フィニッシュコマンドが表示されているあいだは、アイスを使ってもコマンドスタイルが変わらない

上級者のための ULTIMANIA COLUMN コマンドスタイルが変化しているときにアイスを使うと?

コマンドスタイルが変化しているあいだにアイスを使うと、下の表のような効果がある。アイスを使ったときの状況によって効果が異なるので注意しておきたい。





⬆アイスを立てつづけに3個使うと、対応したコマンドスタイルのフィニッシュコマンドがすぐに使用可能になる。

コマンドスタイルが変化しているときのアイスの効果

状況	効果
通常の状態からコマンドスタイルが1回だけ変化しており、なおかつスタイル変化中にアイスを使うのが1個目	●現在とは別のコマンドスタイルになるアイスを使った場合は、そのスタイルに変化する。上位のコマンドスタイルから下位のコマンドスタイルになることも可能(※2) ●アイスブラストを習得していれば、20%の確率でアイスブラストになる(※2) ●コマンドゲージが青い部分まで満タンになる。ただし、下位のコマンドスタイルでも、フィニッシュコマンドは使用可能にならない ●下位のコマンドスタイルでも、コマンドゲージの白い部分をためられるようになる。また、フィニッシュコマンドを使用可能になるタイミングも、コマンドゲージの白い部分が満タンになったときになる(※2)
通常の状態からコマンドスタイルが2回変化している、またはスタイル変化中にアイスを使うのが2個目	●コマンドスタイルは変わらない(アイスブラストにもならない) ●コマンドゲージが白い部分まで満タンになり、フィニッシュコマンドが使用可能になる

※2……アイスを使う前にフィニッシュコマンドが使用可能になっていた場合、この効果は受けない

INDEX

GAME SYSTEM ▸ 08

シュートロック



用語解説 シュートロック

敵を多重ロックオンして、無数の弾を撃ったり連続で突進したりする攻撃のこと。「複数の敵をまとめて攻撃する」「1体の敵を何度も攻撃して大ダメージを与える」といった使い道がある。

シュートロックのやりかた

POINT 使っているデッキにシュートロックコマンドをセットしていると、FOCUSゲージを消費して実行できる。

1 多重ロックオンを行なう



⬆Lボタンと Rボタンを押しつづけていると、画面に緑色のマーカーが出現。このマーカーをアナログパッドで動かして「多重ロックオン」を行なう(詳細は右ページを参照)。

2 攻撃を実行



⬆多重ロックオンを1回以上した状態で、Lボタンと Rボタンを押したまま◉ボタンを押すと、多重ロックオンした回数に応じて攻撃を行なう。攻撃の実行中は無敵になる。

3 追加攻撃を実行



⬆シュートロックコマンドがLV2以上で、上限まで多重ロックオンした場合は、追加攻撃が発動。特定の操作で攻撃回数を増やせる(→P.49)。実行中は、引きつづき無敵。

シュートロックの画面の見かた



▸ **マーカー**
制限時間が過ぎると赤くなる。

▸ **多重ロックオンした回数**

▸ **シュートロックコマンドの名前**

▸ **制限時間**
FOCUSゲージがゼロになるまでの時間(右ページを参照)。

▸ **FOCUSゲージ**
(右ページを参照)

▸ **多重ロックオンの上限回数**
上限回数まで多重ロックオンしたあとは、左に「MAX」と表示される。また、上限に達した瞬間に、画面中央にも「MAX」と大きく表示される。



ヒット数の表示

攻撃の実行時は、画面左上にヒット数が表示される。最高ヒット数は、キャンプメニューの「レポート」→「プレイレコード」→「ヒットレコード」に記録される。



▸ **新記録達成の通知**

▸ **現在のヒット数**

▸ **これまでの最高ヒット数**

MEMO ●暗闇状態だと、シュートロックは行なえない

多重ロックオン

POINT 多重ロックオンをしているあいだ、ほかのバトルアクションは行なえなくなる。

操作方法

L ボタンと R ボタンを押したまま、アナログパッドを操作してマーカーを動かす

多重ロックオンできる相手

- 多重ロックオンは、マーカー内に入った敵に対して行なわれる
- マーカー内に複数の敵がいると、それらの敵に対して順番に多重ロックオンを行なう
- マーカーを動かせば、広い範囲にいる敵を多重ロックオンできる

多重ロックオンの中止

- L または R ボタンを放すかSTARTボタンを押すと、多重ロックオンを中止する
- 敵の攻撃で吹き飛ばされると、多重ロックオンを強制的に中止させられる

多重ロックオンのペースと上限回数

- 多重ロックオンできる回数には上限があり、上限回数はコマンドごとに異なる
- 多重ロックオンのペースは、シュートロックコマンドのレベルが高いほど速くなる
- FOCUSゲージがゼロになるか、多重ロックオン回数が上限に達すると、それ以上は多重ロックオンできなくなる



⬅多重ロックオンした敵には、身体に重なってシュートロックコマンドのマークが表示される。

FOCUSゲージとFP(FOCUSポイント)

POINT シュートロックにはFPが必要。FPはFOCUSゲージで表されるほか、キャンプメニューで確認可能(→P.152)。

FOCUSゲージの見かた

▶**たまっている部分**
残りFPを表す。FPが満タン(残り100)のときは、右端に「MAX」と表示される。

▶**たまっていない部分**



FOCUSゲージをためる方法

方法	FPのたまる量
敵や設置物などに攻撃を当てる	2(まれに1)
『エーテル』を使う	50
『メガエーテル』を使う	100(満タンになる)
『エリクサー』を使う	100(満タンになる)
『ラストエリクサー』を使う	100(満タンになる)
『ブレイクタイム』を使う	追加入力1回ごとに5〜50(→P.82)
『チャージガード』か『チャージバリア』でガードに成功する	受けるはずだったダメージと同じ量(※2)
アビリティ『ダメージアスピル』をセットしてダメージを受ける	受けたダメージと同じ量(※2)
ワールドマップに出る	100(満タンになる)
ゲームオーバー後に「リトライ」か「コンティニュー」で再開する	100(満タンになる)

FOCUSゲージの減りかた

- マーカーが表示されているあいだ減りつづける(※1)。ただし、多重ロックオンの回数が上限に達すると、それ以上は減らなくなる
- 減るペースは、多重ロックオンの上限回数が多いほど遅く、少ないほど速い。それにともなって、制限時間にも差が出る(下の表を参照)

※1……攻撃を実行しなかった場合、減っていたゲージはもとにもどる

FOCUSゲージが減るペース

多重ロックオンの上限回数	FOCUSゲージが減るペース	FOCUSゲージが満タンのときの制限時間
5回	0.01秒ごとにFP1	1秒
8回	0.016秒ごとにFP1	1.6秒
10回	0.02秒ごとにFP1	2秒
12回	0.024秒ごとにFP1	2.4秒
15回	0.03秒ごとにFP1	3秒
16回	0.032秒ごとにFP1	3.2秒
18回	0.036秒ごとにFP1	3.6秒
20回	0.04秒ごとにFP1	4秒
30回	0.06秒ごとにFP1	6秒

FOCUSゲージに関連するアビリティとD-LINKの効果

名前	効果
アビリティ『ダメージアスピル』	ダメージを受けるたびに、ダメージ量と同じだけFPがたまる(※2)
D-LINKの効果『ハーフフォーカス』	マレフィセントのシンボルマーク1個以上で発動。多重ロックオンのあいだに減ったFPが、攻撃の実行時に半分もとにもどる

※2……ダメージ量が1〜2の場合、FPが2〜3たまることがある

GAME SYSTEM ▶ 09

ディメンションリンク



用語解説　ディメンションリンク

つながりのお守りの力で仲間とリンクし、その力を借りること。リンク中は、リンク相手のデッキコマンドやフィニッシュコマンドが使えるほか、特殊な能力が利用できるようになる。

ディメンションリンクのやりかた

POINT ディメンションリンクをするには、D-LINKゲージ(右ページ参照)を満タンにしておくことが必要。

1 方向キーの右を押す



↑方向キーの右を押すと、デッキコマンドが「D-LINKメニュー」に変化。ちなみに、リンク可能な相手がひとりでもいて、D-LINKゲージが満タンであれば、デッキコマンドの右に矢印のマークが表示される。

2 リンク相手を選ぶ



↑D-LINKメニューには、現在リンク可能なキャラクターのリストが表示される。方向キーの上か下を押してリストをスクロールさせ、リンク相手を選んで△ボタンを押すと、その相手とリンクできる。

3 ディメンションリンクする



↑リンク後はD-LINKメニューが自動的に閉じ、リンク相手のデッキコマンドが表示されるほか、コマンドゲージの外見が変化。なお、下記のいずれかの条件を満たすと、リンクが解除されてもとの状態にもどる。

ディメンションリンク中に変わること

- コマンドゲージの外見と性質が変わる(→P.184)
- デッキコマンドとフィニッシュコマンドが、リンク相手に応じたものになる(→P.122〜136)。デッキコマンドはすべてリロードずみの状態ではじまる
- シンボルマーク(→P.184)を入手している場合にかぎり、D-LINKの効果(自動的に効果を発揮する特殊能力)が発動する
- コマンドスタイルが変化しなくなる(※1)

※1……リンクするときには、コマンドスタイルの変化が解除される

ディメンションリンクが解除される条件

- D-LINKゲージがゼロになる
- ふたたびD-LINKメニューを表示し、『リターン』を実行する
- 別のマップへ移動する
- キャンプメニューを開く
- セーブメニューを開く

ディメンションリンク中の表示

▶ **D-LINKの効果の名前**
1〜2個目のシンボルマークを入手した直後と、リンクした直後にのみ表示される。



▶ **リンク相手の顔**
操作キャラクターの各種ゲージの上に表示される。

▶ **入手しているシンボルマーク**

MEMO

- D-LINKメニューの表示中に方向キーの左を押すと、D-LINKメニューを閉じてデッキコマンドの表示にもどせる
- ディメンションリンクを解除すると、基本的にはすべてのデッキコマンドのリロードがはじまる
- 特定の状況(共闘キャラクターがいるとき、誰かを護衛するとき、ミラージュアリーナにいるときなど)ではディメンションリンクができない

リンクできる相手

POINT リンクできる相手は、最初は誰もいないが、物語を進めるにつれて増えていく。

リンクできる相手に関する注意点

- 操作キャラクターごとに、誰とリンク可能になるかがちがう(右の表を参照)
- ミラージュアリーナでの通信によって、ほかのプレイヤー(以下、通信相手)とリンク可能になる(→P.463)





⬆➡D-LINKメニューには、キャンプメニューでリンクを「ON」にした相手だけが表示される(→P.185)。リンクしたい相手のみをONにしておくと選びやすい。

操作キャラクターごとのリンクできる相手

リンク相手	操作キャラクター		
	テラ	ヴェントゥス	アクア
ヴェントゥス	○		○
アクア	○	○	
テラ		○	○
ミッキー		○	○
ドナルド		○	○
グーフィー		○	○
白雪姫		○	○
シンデレラ	○	○	○
マレフィセント	○		
ザックス	○	○	○
626号(スティッチ)	○	○	○
ピーター・パン	○	○	○
通信相手(ヴェントゥス)	○	○	○
通信相手(アクア)	○	○	○
通信相手(テラ)	○	○	○

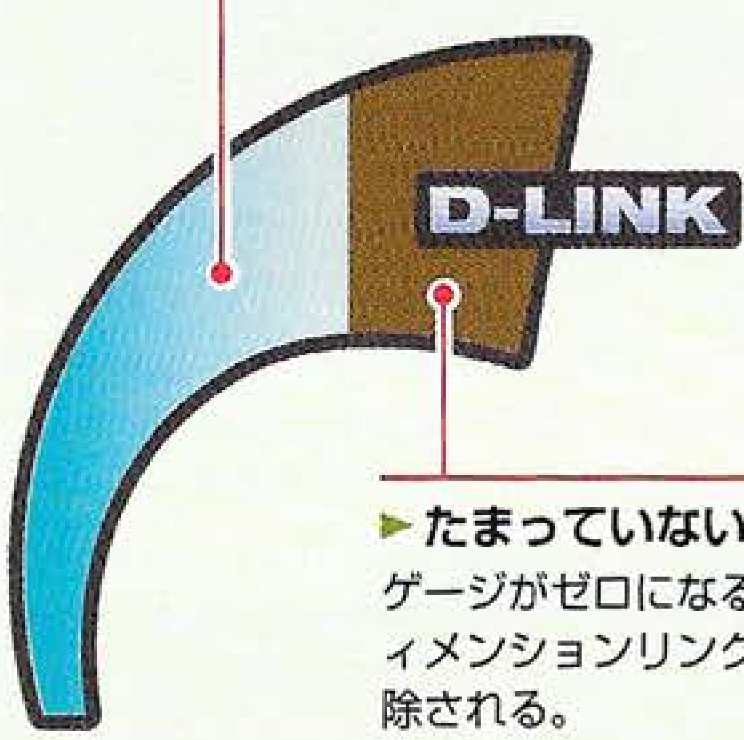
※ヴェントゥスは上記のほか、最終ボス戦で特別な相手とディメンションリンクする(→P.508〜509)

D-LINKゲージ

POINT D-LINKゲージは、操作キャラクターのHPゲージの左上あたりに表示される。

D-LINKゲージの見かた

▶ **たまっている部分**
ディメンションリンクができるのは満タンのときのみ。満タンだとゲージがかすかに明滅する。



▶ **たまっていない部分**
ゲージがゼロになるとディメンションリンクが解除される。



⬆リンク中、D-LINKゲージは減りつづけるが、D-LINKプライズを拾うなどすればそのぶんゲージがたまり、リンク可能な時間が延びる。

D-LINKゲージの減りかた

- リンクしているあいだは、ゲージが「約1分28秒で満タンからゼロになるペース」で減りつづける
- リンクしている時間が2分を超えると(リンクを長時間つづける方法は右上の写真を参照)、減るペースが約10倍になる

D-LINKゲージをためる方法

方法	たまる量
D-LINKプライズ(小)を拾う	5%
D-LINKプライズ(大)を拾う	15%
シンボルマークを入手する	20%
『バルーンレター』を使う	100%
『ラストエリクサー』を使う	100%
ワールドマップに出る	100%
ゲームオーバー後に「リトライ」か「コンティニュー」で再開する	100%

※「たまる量」は、満タンの何%かを表す

ディメンションリンク中のコマンドゲージ

POINT リンク中は攻撃でたまる量が少なくなるが、「コマンドゲージボーナス」の条件を満たすと大量にたまる(下の表を参照)。

リンク相手ごとの「攻撃でたまる量の変化」とコマンドゲージボーナス

リンク相手	攻撃でたまる量	コマンドゲージボーナス	
		条件	たまる量(※1)
ヴェントゥス	通常の0.25倍	ベースコマンドかアタックコマンドを当てる	10%
アクア	通常の0.5倍	マジックコマンドを当てる	10%
通常モード(右ページを参照)のテラ	通常の0.4倍	敵を吹き飛ばす	20%
強化モード(右ページを参照)のテラ			10%
ミッキー	通常の0.5倍	HPがゼロになるダメージを受ける(※2)	50%
ドナルド	通常の0.25倍	ファイア属性の攻撃を当てる	15%
グーフィー	通常の0.5倍	ガードに成功する	50%
白雪姫	通常の0.5倍(※3)	HPが残り25%以下になっている	(※4)
シンデレラ	通常の0.5倍	自分にステータス異常が発生する	100%
マレフィセント	通常の0.5倍	ダーク属性の攻撃を当てる	50%
通常モード(右ページを参照)のザックス	通常の0.4倍	カウンターを当てる	25%
強化モード(右ページを参照)のザックス	通常の0.35倍		
626号(スティッチ)	通常の0.5倍	カウンターを当てる	50%
ピーター・パン	通常の0.35倍	空中で攻撃を当てる	15%
通信相手	通常どおり	—	—

※1……満タンの何%かを表す
※2……アビリティ『ラストリーヴ』か『コンボリーヴ』の効果で耐えることが必要
※3……シンボルマークを1個以上入手していれば、D-LINKの効果『コマンドブースト』によって、たまる量がこの1.5倍(=通常の0.75倍)になる
※4……「8.33秒でゼロから満タンになるペース」でたまりつづける

MEMO
- ディメンションリンクをするときと解除するときには、コマンドゲージがゼロになる
- フィニッシュコマンドが表示されているあいだは、時間が経過してもコマンドゲージが減らない

シンボルマーク

POINT シンボルマークを入手すると、D-LINKゲージがたまるほか、コマンドなどが強化される。

シンボルマークの入手による変化

- D-LINKゲージが満タンの20%たまる
- 使えるデッキコマンドが変わる(→P.122〜136)
- 新たなD-LINKの効果(自動的に効果を発揮する特殊能力)が得られる(→P.122〜136)
- デッキコマンドの強さが変わる(下の表を参照)
- 2個以上手に入れていると、強化モード(右ページを参照)が利用可能になる(※5)

※同じ相手とのリンク中にシンボルマークを入手するのが3個目以降のときは、D-LINKゲージがたまるのみ
※5……2個目の入手時には、自動的に強化モードになる



⬆ディメンションリンク中に敵を倒すと、下の表の確率でシンボルマークが出現(確率はリンク相手ごとに異なる)。シンボルマークはプライズとちがい、床に転がるのではなく宙に浮く。

デッキコマンドの強さの変化

コマンドのカテゴリー	シンボルマークを手に入れている数		
	0個	1個	2個以上
アタックコマンド、マジックコマンド	LV0になる	LV1になる	LV2になる
フレンドコマンド	シンボルマークを手に入れている数に応じて、威力などが変わる		

※「LV0」についてはP.47を参照

シンボルマークが出現する確率

リンク相手	その相手とのリンク中に入手するのが何個目か		
	1個目	2個目	3個目以降
通信相手	5%	5%	0%
ヴェントゥス、アクア、テラ、白雪姫、シンデレラ、マレフィセント	10%	7%	5%
ミッキー、ザックス、626号(スティッチ)	12%	8%	5%
ドナルド、グーフィー、ピーター・パン	20%	15%	5%

MEMO
- シンボルマークを入手する方法などの基本的な性質は、プライズと同じ(→P.194)
- 手に入れたシンボルマークは、ディメンションリンクを解除してもなくならない



キャンプメニューのディメンションリンク画面

POINT 使用可能なコマンドなどの確認のほか、リンクのON／OFF、通常モードと強化モードの切りかえができる。

▶入手しているシンボルマーク

1画面目



▶リンクのON／OFF状況
◎ボタンを押すと、ON／OFFを切りかえられる。D-LINKメニューに表示されるのは、この画面でONにしている相手だけ(→P.183)。

▶カーソルを合わせているリンク相手の名前・顔のイラスト・フィニッシュコマンド

▶リンク相手の名前

カーソルを合わせて◎ボタンを押す

2画面目



▶リンク相手の名前・顔のイラスト・フィニッシュコマンド
通信相手以外は、シンボルマークを2個以上入手している場合にかぎり、Lボタンか Rボタンを押すと、通常モード／強化モードを切りかえられる(下記参照)。

通常モードと強化モードのちがい

- 顔のイラストが変化する(→P.122～135)
- 使用可能なフィニッシュコマンドが変化する(→P.122～135)
- テラとザックスのみ、コマンドゲージのたまりかたが変化する(左ページ参照)

▶D-LINKの効果

▶デッキコマンド
リンク時に使用できるデッキコマンド(バトルコマンド)。暗く表示されているものは使用不能。ショートカットは、一番上のコマンドに設定されている。

▶リンクのON／OFF状況
◎ボタンを押すと、ON／OFFを切りかえられる。

通信相手

POINT 通信相手には、ほかのリンク相手にはない以下のような特徴がある。

通信相手の特徴

- 名前は、通信相手が通信コンフィグで設定していたニックネームになる
- デッキコマンドとフィニッシュコマンドは、相手がセットしていたものになる。ただし、使用できるデッキコマンドには右記の制限がある
- D-LINKの効果は、通信相手のキャラクター(テラかヴェントゥスかアクア)と同じ
- シンボルマークを2個入手しても、通常モードと強化モードの切りかえができない
- シンボルマークは、2個入手したあとは出現しない
- コマンドゲージのたまりかたは、リンクしていないときと変わらない
- 登録できる通信相手は8人まで
- キャンプメニューの2画面目(上記を参照)で◎ボタンを押すと、登録を削除できる

使用できるデッキコマンドの制限

- 上級ランクのコマンドはシンボルマークを1個以上入手していないと使えない
- 究極ランクのコマンドはシンボルマークを2個入手していないと使えない
- 自分が使用不能なコマンドは使えない(たとえば、アクア専用の『サンダガショット』をセットしている通信相手とリンクしても、操作キャラクターがテラやヴェントゥスだと使えない)
- アイテムコマンドは所持数がゼロと見なされて使えない(自分が持っていても使用不能)



⬅顔のイラストは、基本的には通信相手のキャラクター(テラかヴェントゥスかアクア)の強化モードと同じ。

GAME SYSTEM ▶ 10

コマンドチャージ



用語解説　コマンドチャージ

ふたつのコマンドを合成して、新しいコマンドを生み出すこと。合成の素材にできるコマンドの組み合わせと、組み合わせごとの結果は決まっている(→P.236〜248)。

コマンドチャージの画面の見かた

POINT キャンプメニューで「デッキコマンド」→「コマンドチャージ」の順に選ぶと下の写真の画面になる。

▶ **SLOT1**
合成の素材にするコマンドを入れるスロット。

▶ **SLOT2**
合成の素材にするコマンドを入れるスロット。

▶ **ITEM**
一緒に使う合成アイテムを入れるスロット。

▶ **持っているデッキコマンドや合成アイテム**
暗く表示されているのは、いまは合成の素材に選べないコマンド。△ボタンを押すと、いま選べるものだけを表示させることができる(もう1回△ボタンを押すともとにもどる)。どのコマンドを選べるかについては、右ページを参照。

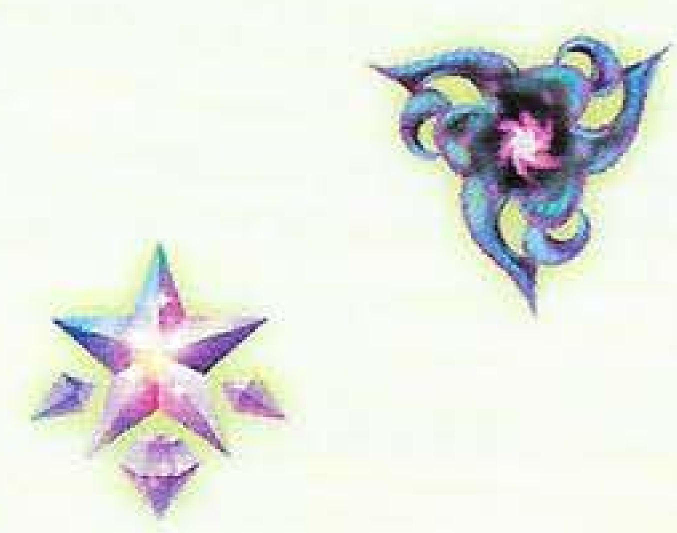


▶ **NEW COMMAND**
できあがるコマンド。ふたつ目のコマンドを選ぶ時点から表示される。できあがるコマンドのカテゴリーに対応するレシピを持っていれば、結果を事前に確認できるが、持っていない場合は「？？？」と表示され、できあがるコマンドがわからない。

▶ **アビリティ**
アビリティが確実につくことを示す表示。合成アイテムを選ぶ時点から表示される。かならず「？？？」と表示され、どのアビリティがつくか事前に確認することはできない。

できあがるコマンドのカテゴリーとレシピの対応

できあがるコマンドのカテゴリー	対応するレシピ
ガードコマンド	ガードレシピ
アクションコマンド	アクションレシピ
初級ランクのアタックコマンド	アタックレシピ
上級ランクのアタックコマンド	メガアタックレシピ
究極ランクのアタックコマンド	ギガアタックレシピ
初級ランクのマジックコマンド	マジックレシピ
上級ランクのマジックコマンド	メガマジックレシピ
究極ランクのマジックコマンド	ギガマジックレシピ



コマンドチャージのやりかた

POINT できあがるコマンドの種類は、合成の素材にしたコマンドの組み合わせで決まる。



①コマンドと合成アイテムを選ぶ

「SLOT1」と「SLOT2」に合成の素材にするコマンドを、「ITEM」に合成アイテムを入れる。入れる順番は自由。また、「ITEM」には何も入れなくてもかまわない。



②組み合わせを確認する

「OK」にカーソルを合わせて◎ボタンを押したあと、「この内容でチャージしますか？」という確認に「はい」と答える。



③新しいコマンドができあがる

コマンドが完成。アビリティがつく場合、アビリティ名も判明する。なお、できあがったコマンドのレベルは通常なら1だが、合成アイテムとして秘められし原石を使うと、最初から最大レベルになる。



④コマンドがさらに変化する

特定の組み合わせにかぎり、低確率でコマンドがさらに変化（確率は組み合わせごとに異なる）。これが起こっても、ついたアビリティは基本的に変わらないが、シュートロックコマンドに変化するとアビリティが消える。

完了

MEMO
- 合成の素材として使ったコマンドや合成アイテムはなくなる
- 上記の④では、すでに持っているシュートロックコマンドに変化することはない

合成の素材にできるコマンドには制限がある

合成の素材として選べるコマンドの条件

- 必要レベルに達している
- 持っているほかのすべてのコマンドとの組み合わせのなかに、「操作キャラクターが使用可能なコマンド」ができあがる組み合わせがある
- 『コマンドボード』で使用中ではない

※アクションコマンドの場合のみ、同じコマンドを2個以上持っていなければ合成の素材として選べない



⬆基本的に、デッキコマンドを合成の素材として使うには、コマンドのレベルを上げておく必要がある。ただし、同じコマンドでも、組み合わせによって必要レベルがちがう。

INDEX
ゲームの基礎知識
キャンプメニュー
デッキ
キャラクター
バトル
コマンド
コマンドスタイル
シュートロック
ディメンションリンク
コマンドチャージ
アビリティ
ステータス異常
プライズ
アイテム
アイテムリスト
ULTIMANIAへの手引き

アビリティのつけかた

POINT コマンドチャージのときに合成アイテムを使うと、できあがるコマンドにアビリティがつく。

合成の素材にするコマンドの組み合わせには、「アビリティパターン」というものがある。アビリティパターンはA～Pの16種類で、できあがったコマンドにどんなアビリティがつくかは、アビリティパターンと、使った合成アイテムによって決まるのだ(下の表を参照)。なお、合成アイテムを使わなくても、「合成の素材にしたコマンドのレベルの合計」に応じた右の表の確率で、その組み合わせのアビリティパターン内のいずれかのアビリティがつく。

合成アイテムなしでアビリティがつく確率

レベルの合計	アビリティがつく確率
4以下	10%
5	20%
6	30%
7	40%
8以上	50%

アビリティパターンによるちがいの例

例あ
アビリティパターンC
サンダー ＋ ケアル ＋ きらめく結晶 → ケアルラ（サンダーアップ）

例い
アビリティパターンD
ケアル ＋ ケアル ＋ きらめく結晶 → ケアルラ（ケアルアップ）

どちらも『ケアルラ』ができる組み合わせで、使った合成アイテムも同じ。しかし、アビリティパターンが異なるので、つくアビリティがちがう。

合成アイテムによるちがいの例

例ア
アビリティパターンA
ファイア ＋ ファイア ＋ 時の結晶 → ファイラ（マジックヘイスト）

例イ
アビリティパターンA
ファイア ＋ ファイア ＋ 力の結晶 → ファイラ（リーフベール）

コマンドの組み合わせはどちらも同じだが、使った合成アイテムが異なる。そのため、完成時につくアビリティがちがったものになる。

アビリティパターン別・合成アイテムでつくアビリティ

アビリティパターン	合成アイテム						
	きらめく結晶	時の結晶	力の結晶	みなぎる結晶	うるおいの結晶	満たされる結晶	めぐりくる結晶
A	ファイアアップ	マジックヘイスト	リーフベール	エアコンボプラス	HPアップ	HPプライズアップ	リンクプライズアップ
B	ブリザドアップ	マジックヘイスト	リーフベール	コンボプラス	アイテムアップ	HPプライズアップ	ラックアップ
C	サンダーアップ	マジックヘイスト	コンボFアップ	エアコンボプラス	HPアップ	ドロー	リンクプライズアップ
D	ケアルアップ	マジックヘイスト	コンボFアップ	コンボプラス	アイテムアップ	ドロー	ラックアップ
E	ファイアガード	アタックヘイスト	リーフベール	コンボプラス	HPアップ	HPプライズアップ	リンクプライズアップ
F	ブリザドガード	アタックヘイスト	リーフベール	エアコンボプラス	アイテムアップ	HPプライズアップ	ラックアップ
G	サンダーガード	アタックヘイスト	コマンドFアップ	コンボプラス	HPアップ	ドロー	リンクプライズアップ
H	ダークガード	アタックヘイスト	コマンドFアップ	エアコンボプラス	アイテムアップ	ドロー	ラックアップ
I	ファイアガード	アタックヘイスト	コマンドFアップ	コンボプラス	HPアップ	HPプライズアップ	リンクプライズアップ
J	ブリザドガード	マジックヘイスト	コンボFアップ	エアコンボプラス	アイテムアップ	HPプライズアップ	EXPウォーク
K	サンダーガード	アタックヘイスト	コマンドFアップ	コンボプラス	HPアップ	ドロー	ラックアップ
L	ダークガード	マジックヘイスト	コンボFアップ	エアコンボプラス	アイテムアップ	ドロー	EXPウォーク
M	ファイアアップ	リロードブースト	コマンドFアップ	コンボリーヴ	ダメージアスピル	HPプライズアップ	EXPチャンス
N	ブリザドアップ	リロードブースト	ラストリーヴ	エアコンボプラス	ダメージアスピル	HPプライズアップ	ラックアップ
O	サンダーアップ	リロードブースト	コンボFアップ	コンボリーヴ	ディフェンダー	ドロー	EXPチャンス
P	ケアルアップ	リロードブースト	ラストリーヴ	コンボプラス	ディフェンダー	ドロー	ラックアップ

MEMO
- 混沌の結晶か秘められし原石を合成アイテムとして使った場合、アビリティパターン内のどのアビリティがつくかはランダムで決まる
- コマンドの組み合わせごとのアビリティパターンはP.236～248を参照

GAME SYSTEM ▸ 11

アビリティ



用語解説 アビリティ

コマンドチャージで作られたバトルコマンドとアクションコマンドにつくことがある特殊能力。効果によって「プライズ」「ステータス」「サポート」の3系統にわけられる。

アビリティを利用する方法

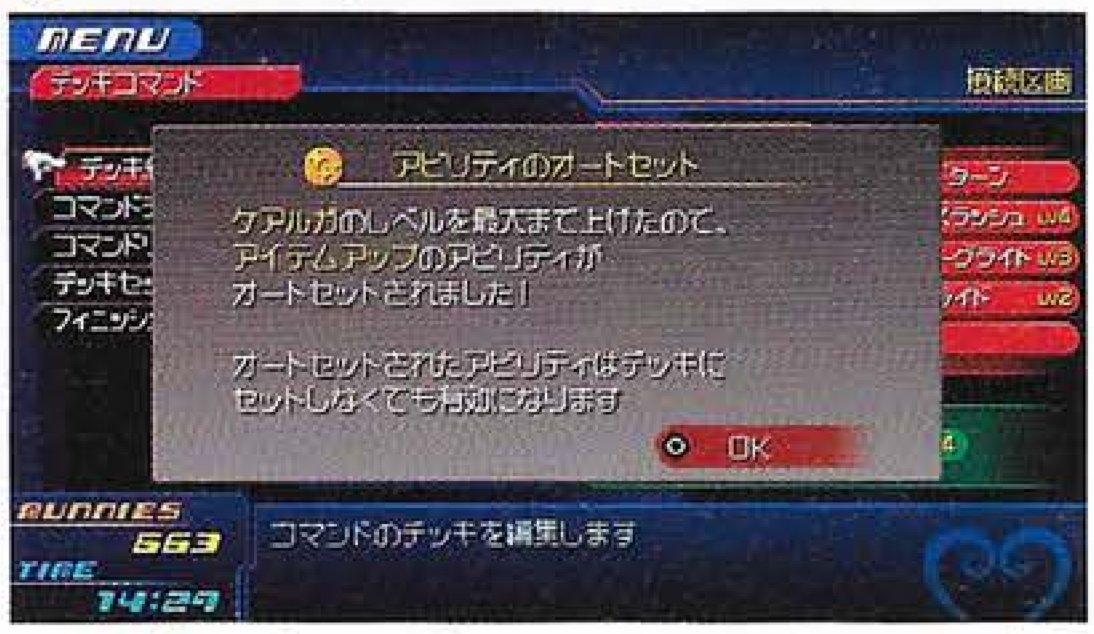
POINT アビリティは、下記のどちらかの方法でセットして利用する。

コマンドをセットする



アビリティがついているコマンドを、いま使っているデッキにセットすると、そのアビリティの効果を得られるようになる。アビリティのついたコマンドを作る方法は左ページを参照。

アビリティをマスターする



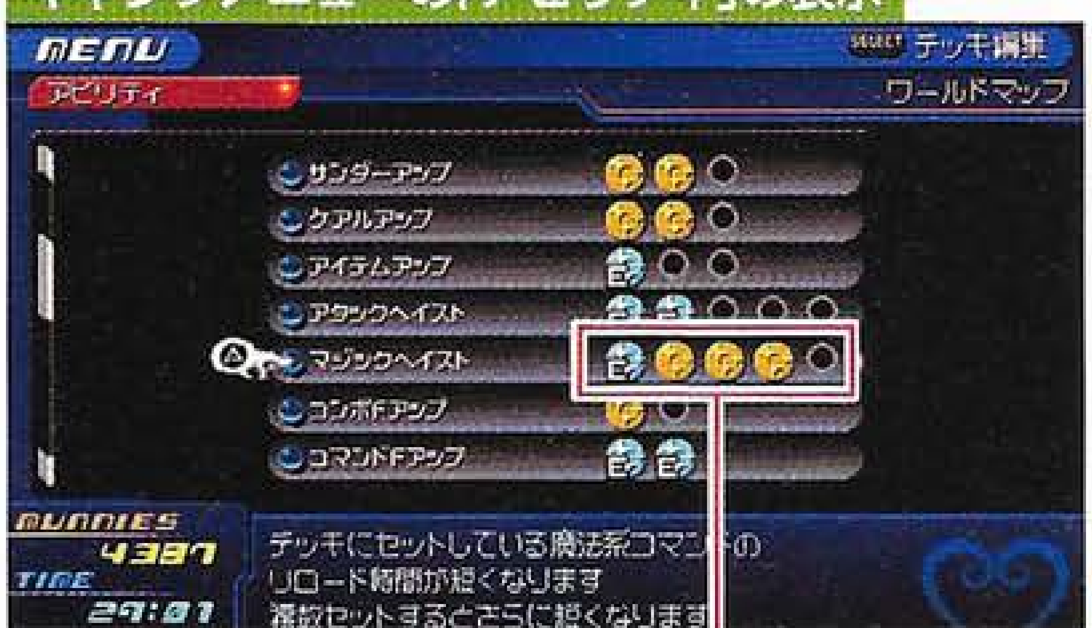
アビリティがついているコマンドのレベルを最大まで上げると、そのアビリティを「マスター」する。マスターしたアビリティは、オートセット(コマンドと無関係なセット)が可能。

MEMO
- オートセット可能になったアビリティは、セットするかどうか(ONにするかOFFにするか)をキャンプメニューの「アビリティ」で切りかえられる(→P.190)

複数のセット

POINT 同じアビリティを2個以上セットすると、効果をより強めることができる。

キャンプメニューの「アビリティ」の表示



▶ **複数セットするときの有効数**
ひとつのアビリティは、キャンプメニューの「アビリティ」でこれらのマークが横に並んでいる数まで有効(それぞれのマークの意味はP.190を参照)。それより多くセットしても、効果をさらに強めることはできない。

複数セットするときの仕組み

例『ファイアガード』の場合

セット数	効果
1個セット	ファイア耐性20%
2個セット	ファイア耐性40%
3個セット	ファイア耐性40%

『ファイアガード』が有効なのは2個まで。3個目をセットしても効果は強くならず、キャンプメニューの「アビリティ」の画面でもマークの数が増えない。

キャンプメニューのアビリティ画面

POINT コマンドについたことがあるアビリティの確認と、オートセットのON／OFFの切りかえができる。

▶アビリティの系統
以下の3種類がある。

- **プライズ**……プライズに関連するアビリティ
- **ステータス**…おもに、操作キャラクターの能力を強化するアビリティ
- **サポート**……さまざまな特殊能力を付加するアビリティ

▶セット状況
各マークの意味は以下のとおり。

- …セットしていない
- …そのアビリティがついたコマンドをセットしている
- …マスターずみだが、セットしていない（オートセットをOFFにしている）
- …マスターずみで、セットしている（オートセットをONにしている）

1画面目



▶◬ボタンのマーク
マスターずみのアビリティにカーソルを合わせていると表示される。このマークが表示されているときに◬ボタンを押すと、そのアビリティのオートセットすべてのON／OFFが切りかわる。なお、ONのものとOFFのものが混在している場合、オートセットを表すマークのうち左端のものがONならすべてOFFに、OFFならすべてONに切りかわる。

▶アビリティの名前
名前の前についているのは、系統を表すマーク（左上を参照）。一度もコマンドについたことがないアビリティの名前は「？？？」と表示される。

カーソルを合わせて◎ボタンを押す

2画面目



▶アビリティの名前

▶全体のセット状況
そのアビリティすべてのセット状況。下記の「個別のセット状況」に対応している。マークの意味は上記を参照。

▶個別のセット状況
そのアビリティ1個ずつのセット状況。マークの意味は上記を参照。まだマスターしていないものは、そのアビリティがついているコマンドの状態とともに表示される。マスターずみのものは、カーソルを合わせて◎ボタンを押すとON／OFFを切りかえ可能。

MEMO ●1画面目でSELECTボタンを押すと、デッキ編集の画面に切りかわる（→P.155）



アビリティリスト【キャンプメニューの「アビリティ」に表示される順で掲載】

系統	名前	1個あたりの効果	複数セットの有効数	つけるための合成アイテムとアビリティパターン(→P.188) 合成アイテム	アビリティパターン
プライズ系	ドロー	プライズを拾える距離が約43%伸びる	5	満たされる結晶	CDGHKLOP
プライズ系	HPプライズアップ	HPプライズの出現数が50%増える	3	満たされる結晶	ABEFIJMN
プライズ系	リンクプライズアップ	D-LINKプライズの出現数が50%増える	3	めぐりくる結晶	ACEGI
プライズ系	ラックアップ	プライズボックスの出現確率が1.3倍になる(複数セットすると1.6倍、1.9倍……と上がる)	5	めぐりくる結晶	BDFHKNP
ステータス系	HPアップ	最大HPが10%上がる	3	うるおいの結晶	ACEGIK
ステータス系	ファイアアップ	ファイア属性の攻撃で与えるダメージ量が10%増える	3	きらめく結晶	AM
ステータス系	ブリザドアップ	ブリザド属性の攻撃で与えるダメージ量が10%増える	3	きらめく結晶	BN
ステータス系	サンダーアップ	サンダー属性の攻撃で与えるダメージ量が10%増える	3	きらめく結晶	CO
ステータス系	ケアルアップ	ケアル系のコマンドでHPが回復する量が増える。増加量は「回復量－魔法力」の10%	3	きらめく結晶	DP
ステータス系	アイテムアップ	アイテムコマンドや『ブレイクタイム』でHPが回復する量やFOCUSゲージがたまる量が10%増える	3	うるおいの結晶	BDFHJL
ステータス系	アタックヘイスト	アタックコマンドのリロード時間が10%短くなる	5	時の結晶	EFGHIK
ステータス系	マジックヘイスト	マジックコマンドのリロード時間が10%短くなる	5	時の結晶	ABCDJL
ステータス系	コンボFアップ	コンボフィニッシュで与えるダメージ量が10%増える	2	力の結晶	CDJLO
ステータス系	コマンドFアップ	フィニッシュコマンドで与えるダメージ量が10%増える	2	力の結晶	GHIKM
ステータス系	ファイアガード	ファイア耐性(%)が20上がる	2	きらめく結晶	EI
ステータス系	ブリザドガード	ブリザド耐性(%)が20上がる	2	きらめく結晶	FJ
ステータス系	サンダーガード	サンダー耐性(%)が20上がる	2	きらめく結晶	GK
ステータス系	ダークガード	ダーク耐性(%)が20上がる	2	きらめく結晶	HL
ステータス系	リロードブースト	HPが残り25%以下だと、アタックコマンドとマジックコマンドのリロード時間が25%短くなる	1	時の結晶	MNOP
ステータス系	ディフェンダー	HPが残り26%以下だと、防御力が4上がる	1	うるおいの結晶	OP
サポート系	コンボプラス	地上でのコンボ数が1増える	3	みなぎる結晶	BDEGIKP
サポート系	エアコンボプラス	空中でのコンボ数が1増える	3	みなぎる結晶	ACFHJLN
サポート系	EXPチャンス	HPが残り26%以下だと、入手する経験値の量が2倍になる(それにともない、手に入るCPの量も2倍になる)	1	めぐりくる結晶	MO
サポート系	EXPウォーク	足が地面につくたびに経験値が1手に入る(CPは手に入らない)。壁に触れているときは効果がない	1	めぐりくる結晶	JL
サポート系	ダメージアスピル	ダメージを受けるとFOCUSゲージがたまる。たまるFPの量は、ダメージ量と同じ(※1)	1	うるおいの結晶	MN
サポート系	ラストリーヴ	残りHPが2以上のときにHPがゼロになるダメージを受けても、HPが1残る	1	力の結晶	NP
サポート系	コンボリーヴ	ひるんだり吹き飛ばされたりしているときにHPがゼロになるダメージを受けても、HPが1残る	1	みなぎる結晶	MO
サポート系	ライブラ	ターゲットが表示されている敵のHPゲージが表示されるようになる	1	(※2)	
サポート系	リーフベール	ケアル系のコマンドの動作開始から効果が発揮されるまでのあいだ無敵になる	1	力の結晶	ABEF

※各アビリティをつけるためのコマンドの組み合わせの具体例はP.272～273を参照
※1……ダメージ量が1～2の場合、FPが2～3たまることがある
※2……最初から持っている『エリアルブレイク』に、マスターずみの状態でついている。コマンドチャージではつけられない

GAME SYSTEM ▶ 12

ステータス異常



用語解説 ステータス異常

思いどおりに動けなくなるなど、何らかの異常をきたした状態のこと。同じステータス異常でも、敵に発生したか操作キャラクターに発生したかで、効果の異なるものが多い。

ステータス異常の発生

POINT ステータス異常は、おもに攻撃の効果で発生。発生中は操作キャラクターや敵の外見が変化する。

ステータス異常を発生させる攻撃には、それぞれ発生確率が設定されている。原則的に、ステータス異常はその確率で発生するが、右記の相手には発生しないので注意。

ステータス異常が発生しない相手

- 耐性がある相手
- ひるまない状態になっている相手(※1)

※1……行動不能になるステータス異常のみ発生しない

MEMO
- 操作キャラクターは、ステータス異常への耐性を持たない
- 敵の攻撃でステータス異常を発生させるものは、すべて発生確率が100%
- 操作キャラクターの攻撃には、ステータス異常の発生確率が武器のクリティカル率と同じになる攻撃もある(武器によって発生確率が変わる)
- 『ゼログラビデ』や『マグネ』などの「相手を行動不能にする効果」と、『デジョン』『てれすけ』の「相手を消し去る効果」はステータス異常ではないが、それらに耐性を持っていて効かない敵がいる

ステータス異常の解除

POINT すべてのステータス異常は共通して、以下の状況になると解除される。

ステータス異常が解除される状況

- 持続時間が過ぎたとき(下記参照)
- ステータス異常を解除できるコマンド(右下を参照)を使ったとき
- ほかのステータス異常が発生したとき(※2)
- 別のマップへ移動したとき

※上記のほか、特定の状況で解除されるステータス異常もある(右ページを参照)
※2……スタン状態の場合、ほかのステータス異常が発生したときにひるまなければ解除されない(スタン状態とほかのステータス異常が同時に発生することがあり得る)



⬆やっかいなステータス異常を頻繁に発生させる敵と戦うときは『エスナ』を用意しよう。

持続時間の特徴

- 持続時間は攻撃ごとに決まっている
- 操作キャラクターの攻撃の場合、コマンドのレベルが上がると持続時間が長くなるものがある
- 敵の攻撃の場合、ごく一部の例外をのぞき、同じステータス異常を発生させる攻撃なら、持続時間も同じ

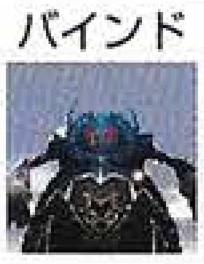
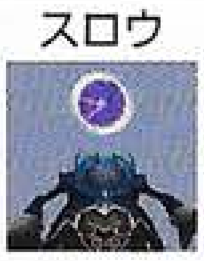
ステータス異常を解除できるコマンド

- エスナ
- オールキュア
- エリクサー
- ラストエリクサー
- フレンドエスナ(※3)

※3……通信プレイでほかの誰かに使ってもらったときにも解除される

MEMO
- シンデレラのD-LINKの効果『オートリカバリー』(シンボルマーク1個以上)が発動していると、操作キャラクターに発生したステータス異常の持続時間が3分の1になる

ステータス異常リスト【基本的に、対応するマジックコマンドと同じ順で掲載】

名前／外見の変化	効果／解説		発生させるコマンドの例
	敵への効果	操作キャラクターへの効果	
スタン(※4) 	●行動できなくなる ●ひるむと解除される	●行動できなくなる ●ひるむと解除される	●ストライクレイド ●スタンブレード ●デトネシールド ●エアロ ●スタンガード
フリーズ(※4) 	●行動できなくなる ●受けるダメージが1.2倍になる ●攻撃を受けると解除される	●行動できなくなる ●受けるダメージが1.2倍になる ●敵の攻撃で発生したときの持続時間は5秒 ●攻撃を受けると解除される	●マジックパルス2～4 ●フリーズレイド ●フリーズ ●グレイシャルアーツ
ミニマム 	●身体が小さくなり、攻撃せずに逃げまわるようになる ●操作キャラクターに触れると10のダメージを受ける	●身体が小さくなり、バトルコマンドとシュートロックコマンドが使えなくなる ●通信プレイでほかの操作キャラクターにぶつかられると吹き飛ばされる	●ランダムエンド ●ミニマム ●おとぼけ
暗闇 	●デタラメな方向へ移動したり攻撃したりするようになる	●画面の中央付近しか見えなくなる ●ターゲットが表示されなくなる ●ロックオンできなくなる ●シュートロックコマンドが使えなくなる ●敵の攻撃で発生したときの持続時間は7秒	●ブラックスター1～2 ●カオスレイヴ ●ダークファイガ ●ブラックアウト ●ソニックシャドウ
バーン 	●0.5秒ごとに、最大HPの5%ぶんのダメージを受ける(1回あたりのダメージは1が下限、5が上限) ●ボス敵は、この効果ではHPがゼロにならない	●0.67秒ごとに、1のダメージを受ける ●敵の攻撃で発生したときの持続時間は8秒 ●この効果ではHPがゼロにならない	●マジックパルス4 ●ファイガバースト ●メガフレア ●スナイプバーニング
コンフュ 	●ときどきほかの敵を攻撃するようになる ●自分の攻撃がほかの敵に、ほかの敵の攻撃が自分に当たるようになる	●アナログパッドの入力方向と逆の向きへ移動するようになる ●敵の攻撃で発生したときの持続時間は7秒	●マジックパルス1～4 ●コンフュストライク ●コンフュ ●コンフュバリア ●カオススネーク
バインド 	●移動できなくなる	●移動できなくなる	●マジックパルス3～4 ●バインドストライク ●カオスレイヴ ●バインド
ポイズン 	●1.5秒ごとに、最大HPの8%ぶんのダメージを受ける(1回あたりのダメージは1が下限、8が上限) ●ボス敵は、この効果ではHPがゼロにならない	●2秒ごとに、5のダメージを受ける ●敵の攻撃で発生したときの持続時間は8秒 ●この効果ではHPがゼロにならない	●ランダムエンド ●ポイズンブレード ●ポイズン ●ポイズンガード ●バイオバラージュ
スロウ 	●動作の速さが通常の4分の1になる	●動作の速さが通常の2分の1になる ●デッキコマンドのリロード時間が2倍になる	●クレイジーアワーズ ●スロウ
ストップ(※5) 	●行動できなくなる ●この状態のあいだに受けた攻撃のダメージなどは、解除された瞬間にまとめて受ける	●行動できなくなる ●この状態のあいだに受けた攻撃のダメージなどは、解除された瞬間にまとめて受ける(※6) ●敵の攻撃で発生したときの持続時間は20秒	●タイムスプライサー ●ストップ ●ストプラ ●ストプガ ●ストップバリア
スリプル 	●行動できなくなる ●吹き飛ばされると解除される	●行動できなくなる ●ひるむと解除される	●スリプル ●ねぼすけ ●ジョイントフォース
デス 	●頭上に数字が現れて「5」からのカウントダウンがはじまり、カウントがゼロになるとHPがゼロになる	●頭上に数字が現れて「5」からのカウントダウンがはじまり、カウントがゼロになるとHPがゼロになる	●ダークヘイズ

※4……操作キャラクターに発生した場合、アナログパッドを動かしたり、○、×、△、□ボタンを押したりすると、持続時間を短縮できる
※5……操作キャラクターに発生した場合、アナログパッドを動かすと、持続時間を大きく短縮できる
※6……このときは、アビリティ『ラストリーヴ』『コンボリーヴ』の効果を受けられない

GAME SYSTEM ▶ 13

プライズ



用語解説 プライズ

おもに倒された敵が落とす、ボールのような物体のこと。いくつかの種類があり、拾うだけで、HPが回復したりお金やコマンドなどが手に入ったりと、さまざまな良いことが起こる。

プライズの性質

POINT どのプライズがいくつ出るかは、倒した敵の種類などによって決まっている。

プライズの種類

HPプライズ	D-LINKプライズ	マニー	プライズボックス	デリシャスプライズ
HPが回復する	D-LINKゲージがたまる	お金が手に入る	合成アイテムやデッキコマンドが手に入る	フレーバーが手に入る
回復量 小 1 / 大 5	たまる量 小 5% / 大 15%	金額 小 1マニー / 中 5マニー / 大 10マニー	中身 合成アイテム / デッキコマンド	中身 フレーバー(アイスの材料)



プライズを出現させる方法

※◎……かならず出現する、○……対象またはコマンドしだいで出現することがある、×……出現しない

方法	出現するプライズの種類				
	HPプライズ	D-LINKプライズ	マニー	プライズボックス	デリシャスプライズ
敵を倒す	○	○	○	○	×
フィールドマップ上の設置物に攻撃を当てる	○	○	○	○	×
フィールドマップ上の設置物を壊す	○	○	○	×	×
プライズポットにダメージを与える	×	×	×	×	◎
特定のコマンドを使う(『ゴールドラッシュ』『スロットブレード』『トレジャーレイド』『エナジーマグネ』『マニーマグネ』など)	○	○	○	○	×

プライズを拾う方法に関する注意点

- 操作キャラクターがプライズにある程度近づくと、拾うことができる
- 拾える距離は、アビリティ『ドロー』をセットしていると伸ばせる
- HPプライズ、D-LINKプライズ、マニーは、出現してから1秒後(基本的にはバウンドして静止したあと)に拾えるようになる
- プライズボックスとデリシャスプライズは、出現直後から拾える

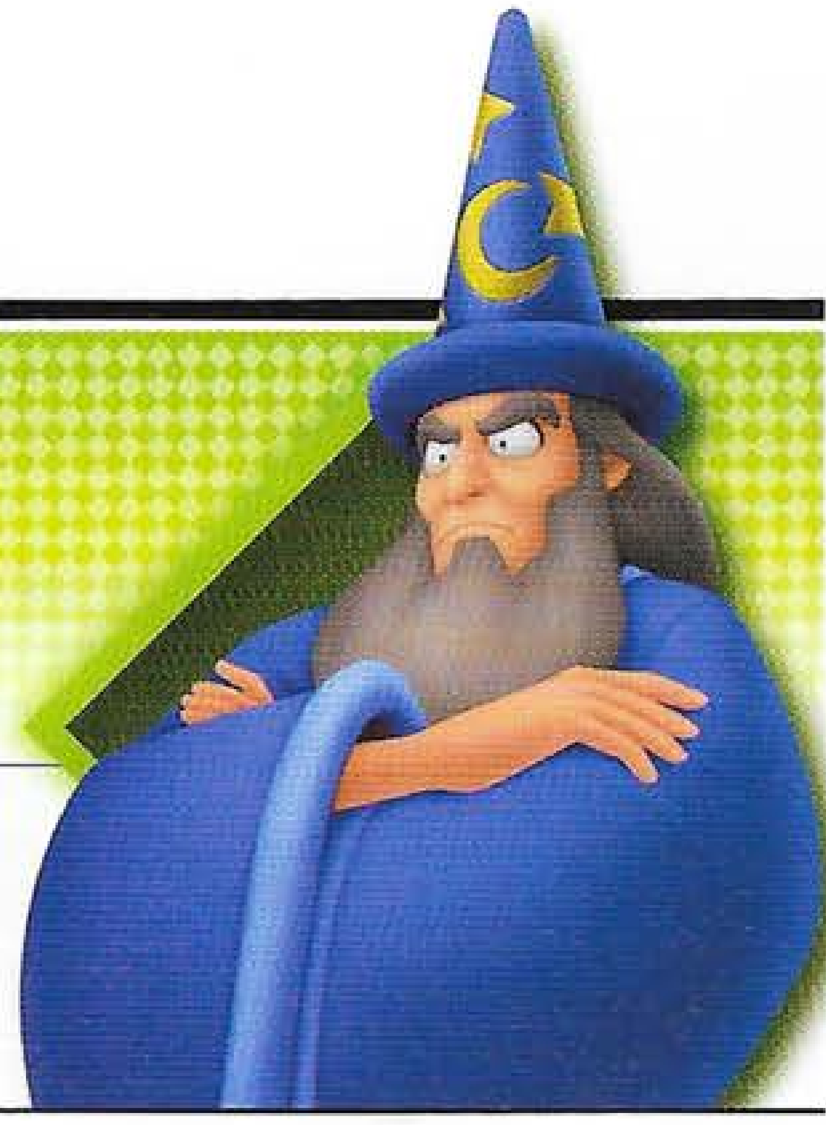
プライズに関連するアビリティ

名前	効果
ドロー	プライズを拾える距離が約43%伸びる。5個まで有効
HPプライズアップ	HPプライズの出現数が50%増える。3個まで有効
リンクプライズアップ	D-LINKプライズの出現数が50%増える。3個まで有効
ラックアップ	プライズボックスの出現確率が上がる。5個まで有効(1個で1.3倍、2個で1.6倍、3個で1.9倍、4個で2.2倍、5個で2.5倍)

MEMO
- いずれのプライズも、拾えるようになってから10秒たつか、別のマップへ行くと消えてしまう
- イベントシーンの直後のバトルの終了時には、出現しているプライズをすべて拾ったことになる

GAME SYSTEM ▸ 14

アイテム



用語解説 アイテム

キャンプメニューの「アイテム」で確認できる品物のこと。『ポーション』『エーテル』などは「アイテムコマンド」というデッキコマンドの一種で、アイテムではない。

アイテムの分類

POINT アイテムはおおまかに、下の表の4つのカテゴリーに分類される。

アイテムのカテゴリー

カテゴリー	解説	おもな入手方法	同じものを一度に持てる数
キーアイテム	物語中で自動的に使われるアイテムや、コマンドチャージのとき結果が事前にわかるようになるレシピ(→P.186)、ミラージュアリーナでイベントを登録するチケット(→P.451)などがある	●特定の宝箱を開ける ●物語を進める ●メダルショップで買う	1個
キーブレード	武器として装備できる。キーブレードを何も装備していない状態にはできない	●物語を進める ●ミニゲームをプレイする	1個
フレーバー	ディズニータウンにあるアイスショップに渡すと、アイスを作ってもらえる(→P.223)	●デリシャスプライズ(左ページ参照)を拾う	99個
合成アイテム	コマンドチャージのときに使うと、できあがるコマンドに確実にアビリティをつけられる(→P.188)	●プライズボックスを拾う ●特定の宝箱を開ける ●メダルショップで買う	99個

知識のカケラ キャラクターごとのキーブレードの差

多くのキーブレードは、どの操作キャラクターでも手に入れることができる。攻撃力や魔法力の上昇量などは誰のものでも同じだが、長さはキャラクターごとに差があり、いずれのキーブレードも「テラ用>アクア用>ヴェントゥス用」の順に長いのだ。また、キーブレードの見た目にも、わずかだがちがいがある。

なお、下の表のキーブレードはそれぞれの操作キャラクター専用のもので、ほかのキャラクターでプレイしたときには手に入らない。

キーブレードの外見のちがい

例 ハイパードライブの場合

中央の青い部分のねじれかたがちがう



各キャラクター専用のキーブレード

操作キャラクター	専用のキーブレード	掲載ページ
テラ	アースシェイカー	P.199
	ダークバイター	P.200
	ガイアベイン	P.201
	カオスリーパー	P.201
ヴェントゥス	フレッシュブリーズ	P.199
	ラスカルフレイム	P.201
	ロストメモリー	P.201
アクア	レインフォール	P.199
	デスティニープレイス	P.201
	レインストーム	P.201
	ブライトクレスト	P.201

アイテムリスト

リストの見かた

【キャンプメニューの「アイテム」の「バックヤード」に表示される順に掲載】

キーアイテム

❶キーアイテム

名前と入手可能なキャラクター ❸	解説 ❹	入手方法 ❺
❷ 白いリボン ヴェントゥス	シンデレラのドレスを作るための白いリボン	宝キャッスル・オブ・ドリームの衣装部屋で拾う

キーブレード

❶キーブレード

名前と入手可能なキャラクター ❸	攻撃力 ❻	魔法力 ❼	クリティカル率 ❽	クリティカル補正 ❾	長さ ❿		入手方法 ❺
アースシェイカー テラ	3	1	25%	×1.2	テラ	98	他初期装備



フレーバー

❶フレーバー

名前と入手可能なキャラクター ❸	そのフレーバーで作れるアイス ⓫			そのフレーバーを落とすプライズポットの出現場所 ⓬
	必要数	アイスの名前	ほかに必要なフレーバー	
❷ ダンシングレモン テラ ヴェントゥス アクア	×3	スパークレモン	●イナズマキャンディ×4 ●ジェットソーダ×2	ネバーランド(→P.227)、ミラージュアリーナ(→P.227)

合成アイテム

❶合成アイテム

名前と入手可能なキャラクター ❸	つけられるアビリティ(※1) ⓭	入手方法 ❺
❷ きらめく結晶 テラ ヴェントゥス アクア	●ファイアアップ ●ブリザドアップ ●サンダーアップ ●ケアルアップ ●ファイアガード ●ブリザドガード ●サンダーガード ●ダークガード	メダル300メダル 敵レッドホットチリ、チェストスパイダー、アーチレイブン(LV1~6)、ブルーシーソルト(LV4~6)、イエローマスタード(LV5~6)、ジェリーボール(LV5~6) 宝旅立ちの地(アクア編)、ドワーフ・ウッドランド(ヴェントゥス編&アクア編)、不思議な塔(アクア編)、レイディアントガーデン(テラ編)など



❶**カテゴリー**……アイテムのカテゴリー。

❷**外見**……アイテムの外見。

❸**名前と入手可能なキャラクター**……アイテムの名前、およびそのアイテムを入手できるキャラクター。入手可能な場合はキャラクター名に色がついている。

❹**解説**……そのアイテムの効果などの説明。

❺**入手方法**……そのアイテムの入手方法。アイコンの意味は以下のとおり。

- メダル…メダルショップで購入するさいに支払うメダルの量。必要なショップレベル(→P.219)やアリーナレベル(→P.440)を併記している。
- 敵…倒したり『トレジャーレイド』を当てたり『セレブレイション』を使ったりしたときなどに、そのアイテムが入ったプライズボックスを落とす可能性がある敵。特定のショップレベルでのみ落とす可能性がある場合は、そのショップレベルを併記している。
- 宝…そのアイテムを入手できる宝箱がある場所。
- 他…イベントやミニゲームなど、上記以外での入手方法。

❻**攻撃力**……装備したときの攻撃力の上昇量。

❼**魔法力**……装備したときの魔法力の上昇量。

❽**クリティカル率**……攻撃がクリティカルヒット(→P.165)する確率。

❾**クリティカル補正**……クリティカルヒットしたときにダメージ量にかかる倍率(→P.166)。

❿**長さ**……手に入れる操作キャラクターごとの、キーブレードの長さ。数値はフレッシュブリーズを65としたときのもので、この値が大きいほど攻撃が遠くまで届く。

⓫**そのフレーバーで作れるアイス**……そのフレーバーでアイスを作るときのデータ。各項目の意味は、以下のとおり。

- **必要数**…アイスを作るときに必要となる、そのフレーバーの個数。
- **アイスの名前**…そのフレーバーで作れるアイスの名前。
- **ほかに必要なフレーバー**…アイスを作るときに、ほかに必要となるフレーバーの種類と数。

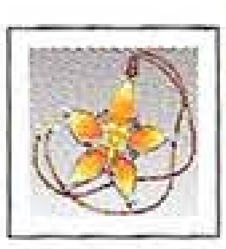
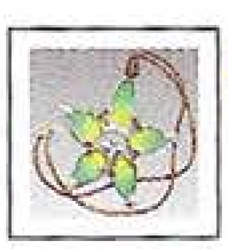
⓬**そのフレーバーを落とすプライズポットの出現場所**……ダメージを受けたときにそのフレーバーを落とすプライズポットが出現するワールドの名前。詳細が掲載されたページを併記している。

⓭**つけられるアビリティ**……その合成アイテムをコマンドチャージで使ったときに、つく可能性があるアビリティの種類。実際にどのアビリティがつくかは、コマンドの組み合わせごとに決まっている(→P.236~248)。

キーアイテム

名前と入手可能なキャラクター	解説	入手方法
白いリボン ヴェントゥス	シンデレラのドレスを作るための白いリボン	拾 キャッスル・オブ・ドリームの衣装部屋で拾う
白いボタン ヴェントゥス	シンデレラのドレスを作るための白いボタン	拾 キャッスル・オブ・ドリームの衣装部屋で拾う
ピンクの布 ヴェントゥス	シンデレラのドレスを作るためのピンク色の布	拾 キャッスル・オブ・ドリームの衣装部屋で拾う
白いレース ヴェントゥス	シンデレラのドレスを作るための白いレース	拾 キャッスル・オブ・ドリームの衣装部屋で拾う
ピンクの糸 ヴェントゥス	シンデレラのドレスを作るためのピンク色の糸	拾 キャッスル・オブ・ドリームの衣装部屋で拾う
プライズチケット テラ ヴェントゥス アクア	ミラージュアリーナの『アリーナモード』で「財宝のありか」のイベントを登録できるチケット。使うとなくなる	メダル 350メダル
プリズンチケット テラ ヴェントゥス アクア	ミラージュアリーナの『アリーナモード』で「牢獄の番人」のイベントを登録できるチケット。使うとなくなる	メダル 500メダル
ダズルチケット テラ ヴェントゥス アクア	ミラージュアリーナの『アリーナモード』で「幻惑せし者」のイベントを登録できるチケット。使うとなくなる	メダル 550メダル(アリーナレベル5以上)
タイラントチケット テラ ヴェントゥス アクア	ミラージュアリーナの『アリーナモード』で「集いたる暴君」のイベントを登録できるチケット。使うとなくなる	メダル 800メダル(ショップレベル5以上+アリーナレベル5以上)
トレジャーチケット テラ ヴェントゥス アクア	ミラージュアリーナの『アリーナモード』で「欲を見つめる目」のイベントを登録できるチケット。使うとなくなる	メダル 1500メダル(アリーナレベル5以上)
ブリザードチケット アクア	ミラージュアリーナの『アリーナモード』で「凍える息吹」のイベントを登録できるチケット。使うとなくなる	メダル 1200メダル(ショップレベル7以上+アリーナレベル5以上)

キーアイテム(つづき)

名前と入手可能なキャラクター	解説	入手方法
 **ガードレシピ** テラ ヴェントゥス アクア	コマンドチャージでガードコマンドができあがる場合、何ができるかあらかじめわかる	宝ドワーフ・ウッドランド(テラ編)、レイディアントガーデン(ヴェントゥス編&アクア編)
 **アクションレシピ** テラ ヴェントゥス アクア	コマンドチャージでアクションコマンドができあがる場合、何ができるかあらかじめわかる	宝ディズニータウン
 **マジックレシピ** テラ ヴェントゥス アクア	コマンドチャージで初級ランクのマジックコマンドができあがる場合、何ができるかあらかじめわかる	宝不思議な塔(テラ編)、キャッスル・オブ・ドリーム(ヴェントゥス編&アクア編)
 **メガマジックレシピ** テラ ヴェントゥス アクア	コマンドチャージ上級ランクのマジックコマンドができあがる場合、何ができるかあらかじめわかる	宝ネバーランド(テラ編)、不思議な塔(ヴェントゥス編&アクア編)
 **ギガマジックレシピ** テラ ヴェントゥス アクア	コマンドチャージで究極ランクのマジックコマンドができあがる場合、何ができるかあらかじめわかる	メダル2000メダル(ショップレベル5以上+アリーナレベル10以上)
 **アタックレシピ** テラ ヴェントゥス アクア	コマンドチャージで初級ランクのアタックコマンドができあがる場合、何ができるかあらかじめわかる	宝エンチャンテッド・ドミニオン(テラ編)、ドワーフ・ウッドランド(ヴェントゥス編&アクア編)
 **メガアタックレシピ** テラ ヴェントゥス アクア	コマンドチャージで上級ランクのアタックコマンドができあがる場合、何ができるかあらかじめわかる	宝オリンポスコロシアム(テラ編)、ディープスペース(ヴェントゥス編&アクア編)
 **ギガアタックレシピ** テラ ヴェントゥス アクア	コマンドチャージで究極ランクのアタックコマンドができあがる場合、何ができるかあらかじめわかる	メダル2000メダル(ショップレベル5以上+アリーナレベル10以上)
 **ディズニータウン招待券** テラ ヴェントゥス アクア	ディズニータウンの永久入場パス	他レイディアントガーデンの動力炉でトリニティアーマーを倒す(テラ編&アクア編)、レイディアントガーデンの中央広場でスクルージを助ける(ヴェントゥス編)
 **つながりのお守り** テラ	承認試験前日にアクアからもらった大切なお守り	他初期所持
 **つながりのお守り** ヴェントゥス	承認試験前日にアクアからもらった大切なお守り	他初期所持
 **つながりのお守り** アクア	承認試験前日にアクアが作った大切なお守り	他初期所持

キーブレード

名前と入手可能なキャラクター	攻撃力	魔法力	クリティカル率	クリティカル補正	長さ	入手方法
アースシェイカー テラ	+3	+1	25%	×1.2	テラ 98	他 初期装備
フレッシュブリーズ ヴェントゥス	+3	+1	50%	×1.35	ヴェントゥス 65	他 初期装備
レインフォール アクア	+2	+2	25%	×1.2	アクア 75	他 初期装備
ロックスプレンダー テラ ヴェントゥス アクア	+3	+2	25%	×1.2	テラ 98 ヴェントゥス 65 アクア 75	他 ドワーフ・ウッドランドをクリアする
クリスタルワークス テラ ヴェントゥス アクア	+2	+2	75%	×1.35	テラ 113 ヴェントゥス 75 アクア 85	他 キャッスル・オブ・ドリームをクリアする
フェアリースター テラ ヴェントゥス アクア	+2	+3	25%	×1.2	テラ 113 ヴェントゥス 75 アクア 85	他 エンチャンテッド・ドミニオンをクリアする

● アースシェイカー



● フレッシュブリーズ



● レインフォール



● ロックスプレンダー

キャラクターごとの外見のちがい

キーブレードのサイズがわずかに異なる。



● クリスタルワークス

キャラクターごとの外見のちがい

キーブレードのサイズがわずかに異なる。



● フェアリースター

キャラクターごとの外見のちがい

キーブレードのサイズがわずかに異なる。



キーブレード(つづき)

名前と入手可能なキャラクター	攻撃力	魔法力	クリティカル率	クリティカル補正	長さ	入手方法
ウィニングメダリオン テラ ヴェントゥス アクア	+4	+2	75%	×1.35	テラ 130 ヴェントゥス 85 アクア 98	他ミニゲーム『ランブルレーシング』のグランドサーキットを1位でゴールする(初回/ディズニータウンのみ)
マークオブヒーロー テラ ヴェントゥス アクア	+5	+1	50%	×1.5	テラ 113 ヴェントゥス 75 アクア 85	他オリンポスコロシアムをクリアする
ハイパードライブ テラ ヴェントゥス アクア	+4	+3	50%	×1.35	テラ 130 ヴェントゥス 85 アクア 98	他ディープスペースをクリアする
ピクシーチャーム テラ ヴェントゥス アクア	+3	+6	75%	×1.5	テラ 98 ヴェントゥス 65 アクア 75	他ネバーランドをクリアする
アルテマウェポン テラ ヴェントゥス アクア	+7	+6	75%	×1.5	テラ 150 ヴェントゥス 98 アクア 113	他ミラージュアリーナの『アリーナモード』で「覇者の復讐」をクリアする
デリシャスタワー テラ ヴェントゥス アクア	+6	+4	100%	×1.2	テラ 98 ヴェントゥス 65 アクア 75	他その操作キャラクターで作成可能な7種類のアイスをすべて作る(→P.224)
ダークバイター テラ	+5	+2	25%	×1.35	テラ 98	他ミラージュアリーナの『アリーナモード』で「幻惑せし者」をクリアする

ウィニングメダリオン

キャラクターごとの外見のちがい

サイズが異なるほか、時計塔を模した中央部分がテラのもののみ1階ぶん高い。



マークオブヒーロー

キャラクターごとの外見のちがい

キーブレードのサイズがわずかに異なる。



ハイパードライブ

キャラクターごとの外見のちがい

中央の青い部分のねじれかたが異なる。



ピクシーチャーム

キャラクターごとの外見のちがい

キーブレードのサイズがわずかに異なる。



名前と入手可能なキャラクター	攻撃力	魔法力	クリティカル率	クリティカル補正	長さ	入手方法
ガイアベイン テラ	+5	+3	50%	×1.35	テラ 130	他デスティニーアイランドでソラとリクに会う
カオスリーパー テラ	+10	−2	25%	×1.5	テラ 150	他旅立ちの地の前庭でのバトル(→P.315)に勝つ
ラスカルフレイム ヴェントゥス	+3	+3	50%	×1.5	ヴェントゥス 85	他レイディアントガーデンをクリアする
ロストメモリー ヴェントゥス	+6	+5	75%	×1.5	ヴェントゥス 98	他デスティニーアイランドでヴァニタスに会う
デスティニープレイス アクア	+3	+3	75%	×1.35	アクア 85	他レイディアントガーデンの正面扉口でアンヴァースの集団を倒す
レインストーム アクア	+5	+4	50%	×1.35	アクア 98	他デスティニーアイランドでソラとリクに会う
ブライトクレスト アクア	+4	+7	75%	×1.5	アクア 113	他ラストエピソードで旅立ちの地から出発する

アルテマウェポン

キャラクターごとの外見のちがい

キーブレードのサイズがわずかに異なる。



デリシャスタワー

キャラクターごとの外見のちがい

中央のアイスが、テラは6段、ヴェントゥスは4段、アクアは5段になっている。



ダークバイター



ガイアベイン



カオスリーパー



ラスカルフレイム



ロストメモリー



デスティニープレイス



レインストーム



ブライトクレスト



フレーバー

名前と入手可能なキャラクター	そのフレーバーで作れるアイス			そのフレーバーを落とすプライズポットの出現場所
	必要数	アイスの名前	ほかに必要なフレーバー	
ダンシングレモン テラ ヴェントゥス アクア	×3	スパークレモン	●イナズマキャンディ×4 ●ジェットソーダ×2	ネバーランド(→P.227)、ミラージュアリーナ(→P.227)
瓶詰めイチゴ ヴェントゥス	×9	ダブルクランチ	●ロマンスミルク×5 ●ウェディングケーキ×14 ●流れ星のシロップ×15	エンチャンテッド・ドミニオン(→P.225)
夢見るリンゴ ヴェントゥス	×2	ハニーバニー	●トレジャーハニー×3	ドワーフ・ウッドランド(→P.225)
バルーンメロン アクア	×2	ハットトリック	●英雄オレンジ×2 ●ファンタジーピーチ×1	ディープスペース(→P.227)
ファンタジーピーチ アクア	×1	ハットトリック	●バルーンメロン×2 ●英雄オレンジ×2	ドワーフ・ウッドランド(→P.225)
英雄オレンジ アクア	×2	ハットトリック	●バルーンメロン×2 ●ファンタジーピーチ×1	オリンポスコロシアム(→P.226)
オープンセサミ テラ ヴェントゥス アクア	×3	スノウベアー	●ソイミルク×5	ミラージュアリーナ(→P.227)
ジュエリービーンズ テラ	×1	ジュエルバニラ	●黄金ジャム×1 ●クリスタルシュガー×3	エンチャンテッド・ドミニオン(→P.225)
ワイルドナッツ テラ	×12	ロッククランチ	●銀河キャラメル×15	ドワーフ・ウッドランド(→P.225)、オリンポスコロシアム(→P.226)
謎の豆 テラ	×20	ブラック・ピート	●謎のクリーム×20	ディープスペース(→P.227)
秘密のラズベリー テラ アクア	×7	クイーンベリー	●フラワージェリー×10 ●バースデイケーキ×8 ●ローズハニー×7	ドワーフ・ウッドランド(→P.225)
ローズハニー テラ アクア	×7	クイーンベリー	●秘密のラズベリー×7 ●フラワージェリー×10 ●バースデイケーキ×8	エンチャンテッド・ドミニオン(→P.225)

名前と入手可能なキャラクター	そのフレーバーで作れるアイス 必要数	アイスの名前	ほかに必要なフレーバー	そのフレーバーを落とすプライズポットの出現場所
黄金ジャム テラ	×1	ジュエルバニラ	●ジュエリービーンズ×1 ●クリスタルシュガー×3	ネバーランド(→P.227)
謎のクリーム テラ	×20	ブラック・ピート	●謎の豆×20	ネバーランド(→P.227)
大粒アーモンド ヴェントゥス	×6	グーフィー・パフェ	●モーグリコーヒー×7 ●バレンタインチョコ×5 ●森のカステラ×10	エンチャンテッド・ドミニオン(→P.225)
トレジャーハニー ヴェントゥス	×3	ハニーバニー	●夢見るリンゴ×2	ネバーランド(→P.227)
流れ星のシロップ ヴェントゥス	×15	ダブルクランチ	●瓶詰めイチゴ×9 ●ロマンスミルク×5 ●ウェディングケーキ×14	ディープスペース(→P.227)
虹のシロップ ヴェントゥス アクア	×8	ミルキーウェイ	●ふわふわクリーム×10 ●わた雲のキャンディ×14	ネバーランド(→P.227)
青空のゼリー アクア	×8	ドナルド・ソルト	●クリスタルソーダ×8 ●マーメイドソルト×13 ●ロケットラムネ×15	エンチャンテッド・ドミニオン(→P.225)
ふわふわクリーム ヴェントゥス アクア	×10	ミルキーウェイ	●虹のシロップ×8 ●わた雲のキャンディ×14	ディープスペース(→P.227)
ソイミルク テラ ヴェントゥス アクア	×5	スノウベアー	●オープンセサミ×3	レイディアントガーデン(→P.226)
ロマンスミルク ヴェントゥス	×5	ダブルクランチ	●瓶詰めイチゴ×9 ●ウェディングケーキ×14 ●流れ星のシロップ×15	ドワーフ・ウッドランド(→P.225)
モーグリコーヒー ヴェントゥス	×7	グーフィー・パフェ	●大粒アーモンド×6 ●バレンタインチョコ×5 ●森のカステラ×10	レイディアントガーデン(→P.226)
クリスタルソーダ アクア	×8	ドナルド・ソルト	●マーメイドソルト×13 ●ロケットラムネ×15 ●青空のゼリー×8	キャッスル・オブ・ドリーム(→P.226)
ジェットソーダ テラ ヴェントゥス アクア	×2	スパークレモン	●イナズマキャンディ×4 ●ダンシングレモン×3	レイディアントガーデン(→P.226)

フレーバー(つづき)

名前と入手可能なキャラクター	そのフレーバーで作れるアイス 必要数	アイスの名前	ほかに必要なフレーバー	そのフレーバーを落とすプライズポットの出現場所
銀河キャラメル テラ	×15	ロッククランチ	●ワイルドナッツ×12	ディープスペース(→P.227)
バレンタインチョコ ヴェントゥス	×5	グーフィー・パフェ	●モーグリコーヒー×7 ●大粒アーモンド×6 ●森のカステラ×10	キャッスル・オブ・ドリーム(→P.226)
イナズマキャンディ テラ ヴェントゥス アクア	×4	スパークレモン	●ジェットソーダ×2 ●ダンシングレモン×3	オリンポスコロシアム(→P.226)
わた雲のキャンディ ヴェントゥス アクア	×14	ミルキーウェイ	●ふわふわクリーム×10 ●虹のシロップ×8	オリンポスコロシアム(→P.226)
フラワージェリー テラ アクア	×10	クイーンベリー	●秘密のラズベリー×7 ●バースデイケーキ×8 ●ローズハニー×7	レイディアントガーデン(→P.226)
バースデイケーキ テラ アクア	×8	クイーンベリー	●秘密のラズベリー×7 ●フラワージェリー×10 ●ローズハニー×7	キャッスル・オブ・ドリーム(→P.226)
クリスタルシュガー テラ	×3	ジュエルバニラ	●黄金ジャム×1 ●ジュエリービーンズ×1	キャッスル・オブ・ドリーム(→P.226)
ウェディングケーキ ヴェントゥス	×14	ダブルクランチ	●瓶詰めイチゴ×9 ●ロマンスミルク×5 ●流れ星のシロップ×15	キャッスル・オブ・ドリーム(→P.226)
森のカステラ ヴェントゥス	×10	グーフィー・パフェ	●モーグリコーヒー×7 ●大粒アーモンド×6 ●バレンタインチョコ×5	エンチャンテッド・ドミニオン(→P.225)
ロケットラムネ アクア	×15	ドナルド・ソルト	●クリスタルソーダ×8 ●マーメイドソルト×13 ●青空のゼリー×8	ディープスペース(→P.227)
マーメイドソルト アクア	×13	ドナルド・ソルト	●クリスタルソーダ×8 ●ロケットラムネ×15 ●青空のゼリー×8	ネバーランド(→P.227)
とんがりペッパー テラ ヴェントゥス アクア	×5	ボルケーノカレー	●トゥーンカレー×3	ディズニータウン(→P.226)
トゥーンカレー テラ ヴェントゥス アクア	×3	ボルケーノカレー	●とんがりペッパー×5	ディズニータウン(→P.226)

合成アイテム

名前と入手可能なキャラクター	つけられるアビリティ(※1)	入手方法
きらめく結晶 テラ ヴェントゥス アクア	●ファイアアップ ●ブリザドアップ ●サンダーアップ ●ケアルアップ ●ファイアガード ●ブリザドガード ●サンダーガード ●ダークガード	メダル 300メダル 敵 レッドホットチリ、チェストスパイダー、アーチレイブン(LV1~6)、ブルーシーソルト(LV4~8)、イエローマスタード(LV5~8)、ジェリーボール(LV5~8) 宝 旅立ちの地(アクア編)、ドワーフ・ウッドランド(ヴェントゥス編&アクア編)、不思議な塔(アクア編)、レイディアントガーデン(テラ編)など
時の結晶 テラ ヴェントゥス アクア	●アタックヘイスト ●マジックヘイスト ●リロードブースト	メダル 350メダル 敵 ソーンバイト、シューゲイザー、チェストスパイダー(LV1~2)、ソニックブラスター(LV5~8)、クロノツイスター(LV4~8) 宝 旅立ちの地(アクア編)、エンチャンテッド・ドミニオン(ヴェントゥス編)、ドワーフ・ウッドランド(アクア編)、キャッスル・オブ・ドリーム、レイディアントガーデン(テラ編&アクア編)など
力の結晶 テラ ヴェントゥス アクア	●コンボFアップ ●コマンドFアップ ●ラストリーヴ ●リーフベール	メダル 300メダル 敵 ブルーザー、イリタブルタンク(LV4~8)、ワイルドブルーザー(LV7~8)、バックルブルーザー(LV5~8) 宝 旅立ちの地(テラ編)、エンチャンテッド・ドミニオン(テラ編&アクア編)、キャッスル・オブ・ドリーム(テラ編&ヴェントゥス編)、レイディアントガーデン(テラ編&ヴェントゥス編)など
みなぎる結晶 テラ ヴェントゥス アクア	●コンボプラス ●エアコンボプラス ●コンボリーヴ	メダル 300メダル 敵 スクラッパー、パイルフェイス(LV7~8) 宝 エンチャンテッド・ドミニオン(ヴェントゥス編&アクア編)、キャッスル・オブ・ドリーム(テラ編)、不思議な塔(ヴェントゥス編)、レイディアントガーデン(ヴェントゥス編&アクア編)、ディズニータウン(ヴェントゥス編)など
うるおいの結晶 テラ ヴェントゥス アクア	●HPアップ ●アイテムアップ ●ディフェンダー ●ダメージアスピル	メダル 400メダル 敵 フラッド、シェイドジェリー(LV5~8) 宝 旅立ちの地(テラ編)、エンチャンテッド・ドミニオン(ヴェントゥス編)、ドワーフ・ウッドランド(テラ編&ヴェントゥス編)、キャッスル・オブ・ドリーム(テラ編)、レイディアントガーデン(ヴェントゥス編&アクア編)など
満たされる結晶 テラ ヴェントゥス アクア	●ドロー ●HPプライズアップ	メダル 350メダル 敵 ブルーザー、モノトラッカー、レイザーバニー、メディシンボトル(LV5~8)、バックルブルーザー(LV5) 宝 エンチャンテッド・ドミニオン(ヴェントゥス編)、ドワーフ・ウッドランド(テラ編&アクア編)、キャッスル・オブ・ドリーム(ヴェントゥス編)、ディズニータウン(アクア編)など
めぐりくる結晶 テラ ヴェントゥス アクア	●リンクプライズアップ ●ラックアップ ●EXPチャンス ●EXPウォーク	メダル 400メダル(ショップレベル4以上) 敵 マンドレイク(LV4~8)、アックスフラッパー(LV5~6) 宝 ディズニータウン(テラ編&アクア編)、ディープスペースなど
混沌の結晶 テラ ヴェントゥス アクア	(アビリティパターン内のいずれかのアビリティがつく)	メダル 500メダル(ショップレベル5以上+アリーナレベル10以上) 敵 アーチレイブン(LV7~8) 宝 不思議な塔(ヴェントゥス編)、レイディアントガーデン(テラ編)、ディズニータウン、ディープスペース(ヴェントゥス編)など 他 ミニゲーム『リズミックアイス』で「デザート★パラダイス」のスペシャルモードを「FANTASTIC」でクリア(初回)
秘められし原石 テラ ヴェントゥス アクア	(アビリティパターン内のいずれかのアビリティがつく)	メダル 2700メダル(ショップレベル8+アリーナレベル15以上) 敵 フラッド(LV7~8) 他 キーブレード墓場でヴァニタスの思念とのバトルに勝つ

※1……各アビリティの効果はP.191、アビリティをつけるための組み合わせの具体例はP.272~273を参照

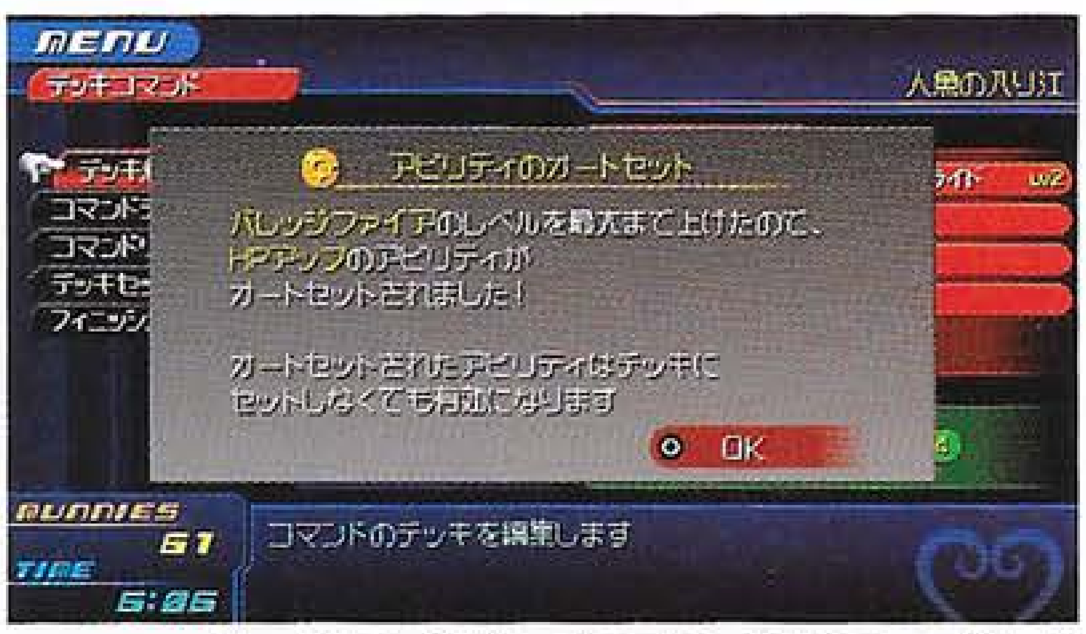
ULTIMANIAへの手引き 1

バトルにおけるアドバイス

多くのバトルは、作戦を工夫すればラクに勝てるようになる。ここで紹介しているアドバイスに目を通し、賢い戦いかたを身につけよう。

ADVICE 1 苦しくなったらレベルを上げよう

物語を進めるなかで、敵とあまり戦わないでいると、ボス敵とのバトルで苦戦しがち。そんなときはいったん引き返し、レベルを上げてから再挑戦しよう。レベルが5〜6くらい上がると操作キャラクターの強さが段ちがいになるので、かなりラクに戦えるはずだ。



⬆レベルを上げるついでに、『HPアップ』などのアビリティをマスターしておくと、なおいい。

ADVICE 2 コマンドスタイルの変化の使いかた

コマンドスタイルの変化は、強力なデッキコマンドが少ない物語序盤で、とくに役に立つ。デッキコマンドを使ってコマンドスタイルの変化を狙い、スタイルが変化したあとはコンボを中心に攻撃しよう。



⬆コマンドスタイルが変化すれば、ベースコマンドだけでも強力な攻撃をくり出せる。

ADVICE 3 ディメンションリンクの使いかた

ディメンションリンクは、目的を持って使うと実用性が増す。具体的には、下記のような使いかたがオススメだ。

物語序盤はアクアとリンクする

アクアとのリンク中は『ケアルラ』が使用可能。ケアル系のコマンドを手に入れるまでのあいだ、回復手段として利用しよう。

通信で強いコマンドを借りる

ミラージュアリーナでオンラインプレイをすれば、通信相手とディメンションリンクできる。そのさい、相手に『メガフレア』など強力なコマンドをセットしておいてもらえば、序盤からそれらのコマンドが使えるのだ。

フィニッシュコマンドを連発する

ディメンションリンク中は、コマンドゲージボーナスを利用して、コマンドゲージを多めにためることが可能(→P.184)。簡単な条件でゲージが大量にたまる相手とリンクし、フィニッシュコマンドを連発すれば、無敵になりながら一方的に攻撃していける。

オススメのリンク相手

リンク相手	コマンドゲージボーナスの条件	フィニッシュコマンドの特徴
通常モードのグーフィー	ガードに成功する	無敵時間が長めで、威力が大きいうえに、比較的当てやすい
強化モードのマレフィセント	ダーク属性の攻撃を当てる	無敵時間が長い
強化モードのザックス	カウンターを当てる	威力が非常に大きいうえに、当てやすい
626号(スティッチ)	カウンターを当てる	通常モードでも強化モードでも、無敵時間が長い

アドバイス ADVICE 4 ノーマル敵とのバトルでオススメのデッキ

ノーマル敵と戦うときには、相手の動きを封じて何もさせないようにすると安全。あるいは、広範囲に届く強力な攻撃で、敵を一気に全滅させるのもいい。そこで、以下のようなデッキを作って戦ってみよう。ノーマル敵が相手なら、ほぼ無傷で、短時間のうちに勝てるようになるはずだ。まれにダメージを受けることがあっても、HPプライズで十分回復できる程度のものなので、ケアル系のコマンドはデッキに入れなくていい。

マグネデッキ

1 マグネガ
2 ファイガ
3 マグネガ
4 マグネガ
5 ファイガ
6 マグネガ
7 マグネガ
8 ファイガ

基本的には、敵の集団の真ん中に飛びこんで「『マグネガ』→ベースコマンドかフィニッシュコマンドで攻撃」をくり返すだけ。敵の行動を封じながら、1ヵ所に集めてコンボでまとめて攻撃できるため、安全かつすばやく敵を倒していける。『ファイガ』を織りまぜてコマンドスタイルを変化させると、コンボが強化されるうえ、頭上にいる敵にも当たりやすいフィニッシュコマンドが使えるようになり、より効率がいい。ただし、コマンドスタイルが変化する瞬間に磁場が消えてしまうので、すぐに『マグネガ』を使い直そう。



⬆テラとアクアは『ファイガ』を多めに使うと、上位のコマンドスタイルになるときブレードチャージになって戦いやすい。



⬆『マグネガ』で行動を封じる効果が効かないワイルドブルーザーは、休みなくコンボで攻めるようにして倒そう。

デトネマグネデッキ

1 デトネスクウェア
2 マグネガ
3 デトネスクウェア
4 マグネガ
5 デトネスクウェア
6 マグネガ
7 デトネスクウェア
8 マグネガ

マグネデッキの変化形。戦いかたはマグネデッキとよく似ていて「『デトネスクウェア』→『マグネガ』→ベースコマンドかフィニッシュコマンドで攻撃」をくり返すのみ。『マグネガ』によって、敵を引き寄せつつ『デトネスクウェア』で設置したトラップを作動させ、大ダメージを与えるのが狙いだ。ちなみに、フィニッシュコマンドは、テラなら『ロックライズ2』、ヴェントゥスなら『エアアーツ3』をセットしておくと、磁場にとらえている敵に当てやすい。アクアはコマンドスタイルがマジックウィッシュやゴーストドライヴに変化するので、フィニッシュコマンドは何をセットしておいてもかまわない。

メガフレアデッキ

1・2 メガフレア
3・4 メガフレア
5・6 メガフレア
7・8 メガフレア

ひたすら『メガフレア』を連発し、敵を瞬時に全滅させていく。『メガフレア』はセットするのに2スロットが必要でリロード時間も長いので、アビリティ『マジックヘイスト』をできるだけ多く（可能なら5個）セットしておこう。なお、ファイア属性に耐性を持つ敵は一撃では倒せないため、レッドホットチリやメディシンボトルなどが多く出現する場所では、意外に手間取ることもある。

※スロットが8個使える状態でのバトルコマンドの内容を記載している。使えるスロットが7個以下のときは、スロットが使える範囲まで上から埋めていけばOK
※マグネデッキとデトネマグネデッキの『○○ガ』は、入手前なら『○○』『○○ラ』で代用していい

ADVICE 5 ボス敵との戦いかた

以下で紹介している戦法は、多くのボス敵に対して有効。ラクに勝つための戦いかたの基本として、覚えておいてソンはない。なお、それぞれのボス敵に対するくわしい攻略法については、P.483〜522を参照してほしい。

シュートロックを中心に戦う

シュートロックを行なうと、攻撃中は無敵になるうえ、一度に何十回も攻撃を当てて大ダメージを与えることができる。バトルがはじまったらすぐにシュートロックで攻撃し、以降は「ほかの攻撃をするか『ブレイクタイム』『エーテル』などを使ってFOCUSゲージをため直す→敵があまり動いていないとき(多重ロックオンしやすいとき)を狙ってふたたびシュートロック」をくり返せば、ラクに勝てる場合が多い。強烈な攻撃を持つ敵と戦うときは、その攻撃がくるタイミングに合わせてシュートロックを使うと、無敵時間で攻撃をしのぐことができて一石二鳥だ。



⬆FOCUSゲージは『チャージガード』やアビリティ『ダメージアスピル』の効果でもたまる。

安全なところから攻撃する

『ファイア』『ファイラ』『ファイガ』は、遠くまで届くだけでなく、炎の弾が敵を追いかけるので当てやすい。相手の攻撃が届かない位置からこれらのコマンドを連続で使えば、着実にダメージを与えていくことができる。



⬅与えるダメージ量を重視するなら、少し接近してからレイド系の攻撃を使うのも手だ。

『スナイプバーニング』でHPを減らす

敵をバーン状態にすると、ほかに何もしなくてもHPを減らしていくことが可能。バーン状態が効く相手と戦うときは、敵をロックオンしたうえで、確実に当たる『スナイプバーニング』を逃げながら使うと安全に勝てる。

バーン状態が有効なボス敵

名前	その相手と戦う操作キャラクター		
	テラ	ヴェントゥス	アクア
ホイールマスター	●	●(※1)	●(※1)
マッドトレント		●	
シンフォニーマスター	●		
ヴァニタス	●	●(※2)	●
ブライグ	●		(※3)
ザックス	●	●(※1)	●
アイスコロッソス	●(※1)	●(※1)	●
試作品221号	●		
メタモルフォシス(2回目)		●	
ピーター・パン	●		
フック船長		●	
ミミックマスター	●(※1)	●(※1)	●(※1)

※1……ミラージュアリーナでのみ戦う機会がある
※2……バーン状態が効くのは1回目に戦うときのみ
※3……戦う機会はあるが、バーン状態は効かない



⬆バーン状態の効果ではボス敵にトドメを刺せないので、最後だけはふつうに攻撃しよう。

『バニッシュ』で姿を消す

フレンドコマンド『バニッシュ』を使うと、敵がこちらを正確に狙ってくることが少なくなる。安全性を高めたいなら、このコマンドを使いながら戦うといいだろう。攻撃には『デトネシールド』か『デトネスクウェア』を使い、つねに動きまわるようにすれば万全だ。

ADVICE 6 経験値やマニーはこうやってかせげ！

経験値やマニーを大量にかせぎたいときは、以下で紹介している方法がオススメ。成長させたいコマンドをあまっているスロットにセットしておけば、経験値と同時にCPをかせぐことも可能だ。なお、方法Aと方法Bの場合、アビリティ『EXPウォーク』をはずしておかないと、『歓喜』で手に入る経験値の量が大幅に減ってしまうので注意(→P.100)。

方法A
経験値かせぎ用

実行できるキャラクター：テラ　ヴェントゥス　アクア

大量のノーマル敵をくり返し倒す

場所	レイディアントガーデンの動力炉(※4)
5分でかせげる量の目安	経験値32000前後

アビリティ『EXPチャンス』を利用できるよう、あらかじめHPを残り26%以下にしておこう。テラなら『ソウルリリース』を使うと簡単だ。ヴェントゥスやアクアは、庭園や水路でマンドレイクの『毒の粉』を受け、ポイズン状態の効果でHPを減らすといい。

かせぐときのバトルは以下の手順で行なう。HPプライズをあまり拾わないよう、アビリティ『ドロー』『HPプライズアップ』ははずしておくこと。HPプライズを拾って『EXPチャンス』の効果を受けられなくなってしまったら、HPを減らすところからやり直そう。

かせぐときの手順

1. 中央付近まで進んで敵を出現させたあと、下の写真の位置まですばやく引き返す(この位置から攻撃すれば、敵がすべて出現するうえ、HPプライズを拾ってしまうことが少ない)



2. コマンドを『メガフレア』→『歓喜』→『メガフレア』→『歓喜』の順に使う
3. 敵が再出現するよう、水路へ行って、すぐに動力炉へもどる

(→ 1へ戻る)

方法B
経験値かせぎ用

実行できるキャラクター：テラ

ジェリーボールをくり返し倒す

場所	ネバーランドのドクロ岩：中
5分でかせげる量の目安	経験値58000前後

下記の手順を行なうと、すさまじい勢いで経験値が手に入る。ただし、この場所に行けるのはテラだけ。ヴェントゥスやアクアで経験値をかせぐときは、方法Aを使おう。

かせぐときの手順

1. 『ソウルリリース』を使うなどしてHPを残り25%以下にしておき、アビリティ『EXPチャンス』と『リロードブースト』の効果を得られるようにする
2. ドクロ岩：中に入り、入口から動かずに『メガフレア』を2回使ってジェリーボールを倒したあと、『歓喜』を使う
3. ドクロ岩：外にもどる

(→ 2へ戻る)

方法C
マニーかせぎ用

実行できるキャラクター：テラ　ヴェントゥス　アクア

「財宝のありか」をくり返す

場所	ミラージュアリーナ(『アリーナモード』)
5分でかせげる量の目安	6000マニー前後

1体につき40マニーぶんのプライズを落とすチェストスパイダーが大量に出現するため、マニーかせぎに最適。アビリティ『ドロー』を5個セットし、マニーを拾いながら『メガフレア』を連発すると、もっとも効率がいい。

※「5分でかせげる量の目安」は、600MBのデータインストールを行ない、そのワールドのバトルレベルがもっとも高い状態で戦うことを前提にしている。なお、記載している戦法が使えなくても、これらの場所で戦えば、経験値やマニーをほかの場所よりも効率よくかせげる
※4……トリニティアーマーを倒したあと

シナリオ+カットシーンディレクター 【所属：東京開発チーム】

岡 勝

Masaru Oka



代表作 KH I、KH I FM、KH II、KH II FM、KH Days、KH コーデッド、ルドラの秘宝、FFVII、VIII、X、XIII、クライシス コア -FFVII-

Q 何個のカットシーン(※1)を作りましたか?

A カットシーン全体のチェックをしていたので、自分で作れたのは20シーンほどでした。個人的に思い入れのあるスクルージのイベントを、本作でも担当できなかったのが残念です。

Q もっとも大変だった点は?

A 各ワールドのストーリーを単純に3人の主人公で3等分にせずに、同じ時間軸にしたり、少しすれちがわせてみたりしたことです。そのせいで、マップの行き来の制限が複雑になったうえ、プレイヤーが知り得る情報や物語の時系列を整理するのが大変でした。

Q 一番気に入っているカットシーンは?

A テラ編のデスティニーアイランドで、ソラが走り抜けると向こうの浜辺にテラがやってきて、そのあとにリクが歩いてくる場面です。3人の運命を端的に表現していて、このシーンの絵コンテを見たときの驚きをいまでも覚えています。あと、オリンポスコロシアムでのアクアとザックスのやり取りはかわいいですよね。

Q 今回の作品で見てほしいところは?

A 『KH』シリーズで、はじめてフルボイスになったカットシーンです。とくに本作では、絵コンテを持ちこんでのボイス収録ができたおかげで、感情表現が豊かになっています。あとは、楽曲のあてかたですね。曲の選定や、鳴り出しのタイミングにも気をくばりました。テラ編のラストバトルは、『KH II FM』で留まりし思念と戦ったことがあるかたはグッとくるんじゃないでしょうか。

自分だけが知っている本作の秘密

グーフィーも言うのに苦労していた「ヴェントゥス」という名前ですが、じつは、ヴェントゥス役の内山昂輝さんが一番苦労されていました。

リードイベントプランナー 【所属：大阪開発チーム】

松浦末知雄

Michio Matsuura



代表作 KH I、KH II、KH Re:COM

Q もっとも大変だった点は?

A 開発の当初は、多くのイベントシーンを採り入れたPSPのソフトがなかったため、指標となるものが見つからず、ボリューム的にもクオリティ的にもどこまでやれるのか、暗中模索の状態でした。白雪姫に出てくる7人のドワーフも、ひとつの画面に全員を表示できるのかどうかわからず、数人ずつカットをわけなければならないかも、と思っていたほどです。ポリゴンモデルが完成し、白雪姫、7人のドワーフ、王子、アクアの10人をひとつの画面に表示して問題なく動いたときには、胸をなで下ろしました。

Q 一番気に入っているカットシーンは?

A 7人のドワーフがそろう場面はいくつかありますが、ヴェントゥス編の冒頭で、驚いた7人が四方八方へ逃げまどうシーンがお気に入りです。

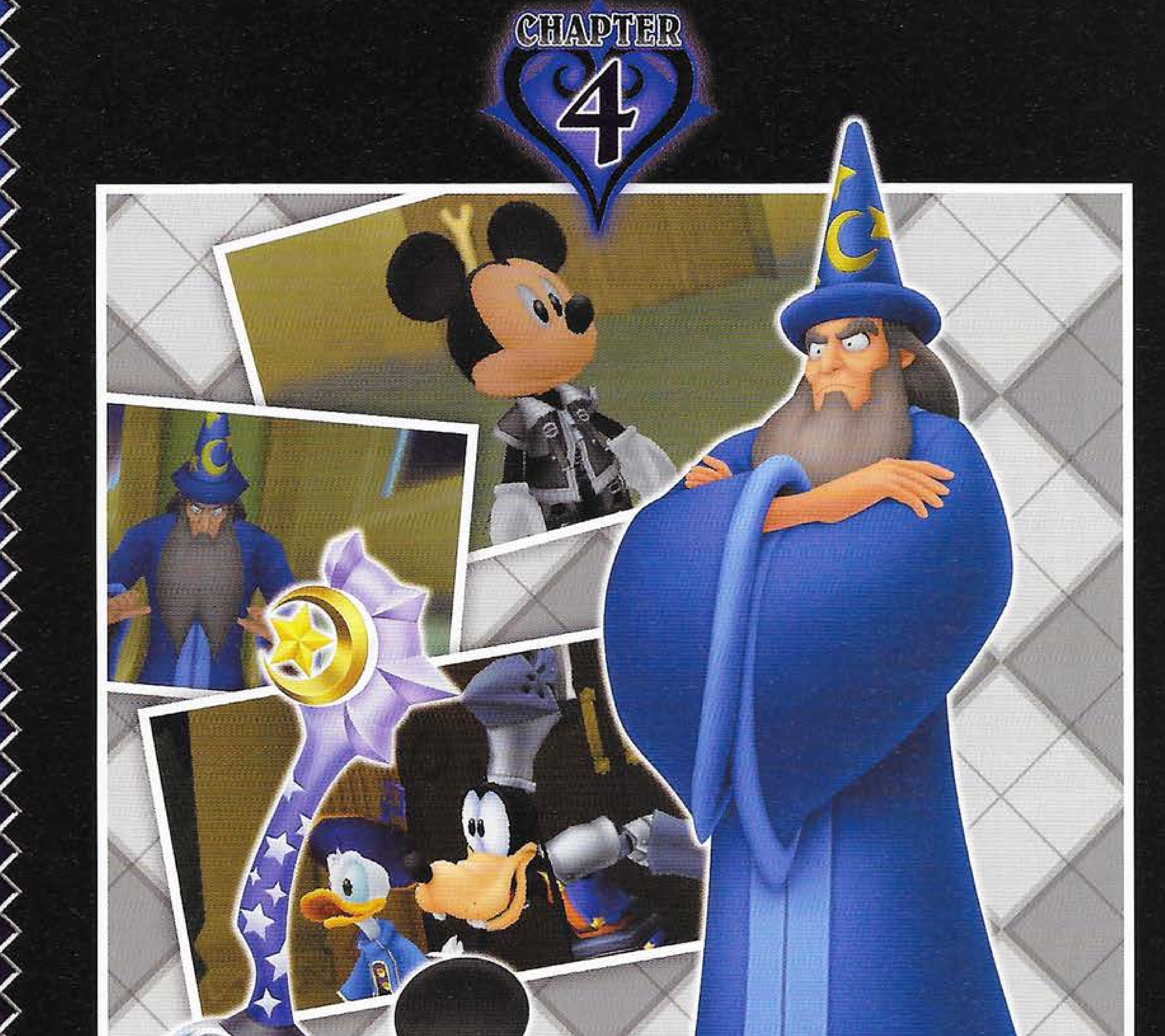
Q 『KH II FM』のシークレットムービーを再現するうえでの苦労を聞かせてください。

A あのシーンは、スタッフがPSPというハードを理解した開発終盤に作りました。オーバースペックな描写のオンパレードで、マップひとつとっても、ムービーのアングルを再現するとCPUの処理能力を軽く超えるし、アクションを再現するとデータがメモリからあふれてしまう。しかし、あのスケール感を失ったら作る意味がない。そこで、データをできるだけ小わけにし、画像の素材をフレーム単位で切りつめることで、なんとか完成させることができました。

自分だけが知っている本作の秘密

ディズニータウンのイベントシーンは、汎用的なモーションを中心に構成していますが、収録されたピートの活き活きとした声を聞いて、どうしてもそれに合わせて動く姿を見たくなり、モーションをいくつか追加発注してしまいました。

※1……ムービーとちがい、ハードの描画機能を使ってリアルタイムにグラフィックを描いているイベントシーン



デッキコマンド

DECK COMMAND

DECK COMMAND

デッキコマンドの章の使いかた

この章では、デッキコマンドの入手方法を、6つに分類して掲載している。知りたい情報に応じて、以下のように使おう。なお、各コマンドの効果はP.68～114を参照。

入手方法ごとにどのコマンドが手に入るかを知りたい場合

各入手方法のページに、対応するリストが掲載されているので、それらを見よう。掲載されているリストの種類は、下記のとおり。

オススメのコマンドとその入手方法を知りたい場合

一部の便利なコマンドは、物語の早い時期で手に入れる方法をP.268～269でくわしく紹介している。そのほか、各アビリティをコマンドチャージで得るためにオススメのコマンドの組み合わせもP.272～273に掲載。どちらの記事もプレイに役立ててほしい。

各コマンドのすべての入手方法を知りたい場合

コマンド別の入手方法をまとめたリストがP.256～267に載っているので活用しよう。

デッキコマンドのカテゴリーと入手方法の対応

※「●」……その方法で入手できる、「―」……その方法では入手できない

デッキコマンドのカテゴリー ＼ 入手方法		1 イベントでの入手	2 宝箱からの入手	3 ショップでの入手	4 エネミーからの入手	5 ミニゲームでの入手	6 コマンドチャージでの入手
バトルコマンド	アタックコマンド	―	●	●	●	●	●
	マジックコマンド	―	●	●	●	●	●
	アイテムコマンド	―	●	●	●	●	―
	フレンドコマンド	―	●	●	―	―	―
アクションコマンド	いどうコマンド	●	●	●	―	●	●
	ガードコマンド	―	―	●	―	●	●
	カウンターコマンド	●	●	●	―	―	●
シュートロックコマンド		●	●	●	―	●	●

入手方法の分類と掲載しているリスト

入手方法の分類	掲載しているリスト	
1 イベントでの入手	●キャラクター別・イベントで入手できるデッキコマンド	P.213
2 宝箱からの入手	●キャラクター別・宝箱から入手できるデッキコマンド	P.214
3 ショップでの入手	●コマンドショップで購入できるデッキコマンド	P.221
	●メダルショップで購入できるデッキコマンド	P.222
	●各アイスを作るのに必要なフレーバー	P.224
	●ワールド別・プライズポットの出現場所	P.225
4 エネミーからの入手	●各エネミーから入手できるデッキコマンド	P.228
5 ミニゲームでの入手	●『コマンドボード』で入手できるデッキコマンド	P.230
	●『コマンドボード』以外のミニゲームで入手できるデッキコマンド	P.235
6 コマンドチャージでの入手	●コマンドチャージ可能なコマンドの組み合わせ	P.236
	●各コマンドをコマンドチャージで作るための組み合わせ	P.249

デッキコマンドの入手方法 1

イベントでの入手

同じ方法でくり返し入手 **できない**

物語を進めれば自動的に手に入る

各ワールドでは、数々のイベントやバトルが発生する。それらのうち特定のものが終わったときには、画面が暗くなって自動的にコマンドを入手できるのだ。イベントなどは物語を進めればかならず発生するので、この方法で入手するコマンドを取り逃すことはない。



⬅入手できるのは、キャラクターの行動範囲を広げてくれる、いどうコマンドが大半。

キャラクター別・イベントで入手できるデッキコマンド

	コマンド名	手に入るタイミング	詳細データ
テラ	エアスライド	ドワーフ・ウッドランドの花畑でアンヴァースの集団を倒したあと	P.265
テラ	リベンジスタンプ	キャッスル・オブ・ドリームで大広間の入口までシンデレラを護衛したあと	P.266
テラ	ブラックボレー	レイディアントガーデンでブライグとのバトルに勝ったあと	P.266
テラ	ソニックスライド	オリンポスコロシアムで闘技大会の予選を突破したあと	P.265
ヴェントゥス	ハイジャンプ	？？？(謎の荒野)でヴァニタス(1回目)とのバトルに勝ったあと	P.264
ヴェントゥス	スライドターン	レイディアントガーデンの中央広場でアンヴァースの集団を倒したあと	P.265
ヴェントゥス	エアスライド	オリンポスコロシアムのテーベの町でシェイドジェリーの大群を倒したあと	P.265
ヴェントゥス	グライド	ネバーランドで集落でのバトルに勝ってから人魚の入り江を訪れたあと	P.265
アクア	ハイジャンプ	エンチャンテッド・ドミニオンで魔女の城から脱出したあと	P.264
アクア	エアスライド	ディープスペースの船体外壁でアンヴァースの集団を倒したあと	P.265
アクア	ダブルフライト	ネバーランドで虹の滝：頂上から渓谷を訪れたあと	P.265

知識のカケラ　ミラージュアリーナでもバトル後にコマンドが手に入る

物語と直接関係のないミラージュアリーナでも、上記と似た形でコマンドが手に入る場面がある。具体的には、『アリーナモード』のバトル「闘技場の支配者」(→P.459)をはじめてクリアすると、キャラクターに応じた非常に強力なシュートロックコマンドが入手できるのだ。

「闘技場の支配者」クリア時に入手できるコマンド

コマンド名	入手できるキャラクター
アルテマキャノン	テラ
マルチボーテックス	ヴェントゥス
シャイニーブルーム	アクア



⬆最後に出現するアイアンプリズナーⅣを倒すと、リザルトの表示後にコマンドを入手できる。

デッキコマンドの入手方法2

宝箱からの入手

同じ方法でくり返し入手 **できない**

各地にある宝箱を開けていこう

大半のワールドには、宝箱が多数置かれている。宝箱の中身はさまざまだが、コマンドが入っている場合も多いので、残らず開けていこう。なお、下のふたつのコマンドは、宝箱以外の設置物から入手できる。

宝箱以外の設置物から手に入るコマンド

コマンド名	入手方法
紙吹雪	ディズニータウンのメイン会場にあるポストにコンボフィニッシュなどを当てる
サンダガ	ネバーランドの集落にあるトーテムポールの一番上にコンボフィニッシュなどを当てる

※どちらのコマンドも、すべての操作キャラクターで入手可能



⬆たとえ同じワールド内の同じ場所であっても、宝箱の置かれている位置やその中身が操作キャラクターごとに異なることも珍しくない。

キャラクター別・宝箱から入手できるデッキコマンド

テラ

宝箱がある場所		宝箱から入手できるコマンド	詳細データ
ワールド名	マップ名	コマンド名	
エンチャンテッド・ドミニオン	森・水辺	ポーション	P.262
	森：広場	ブリザド	P.259
	謁見の間	ゼログラビデ	P.260
	謁見の間	エーテル	P.263
	謁見の間	ポーション	P.262
	廊下	エーテル	P.263
	屋根裏部屋	スリプル	P.262
旅立ちの地	山道	ハイポーション	P.263
	山道	ストップ	P.262
ドワーフ・ウッドランド	地下広間	バルーンレター	P.263
	地下広間	エーテル	P.263
	地下広間	ポーション	P.262
	地下広間	フレイムバースト	P.266
	地下水路	ポーション	P.262
	地下水路	ポイズンブレード	P.258
	地下水路	ファイア	P.259
	中庭	クラッカーファイガ	P.259
	中庭	ポーション	P.262
キャッスル・オブ・ドリーム	屋敷前	サンダーストーム	P.267
	城門広場	スロウ	P.262
	大階段	ストライクレイド	P.257
	大階段	ポーション	P.262
	大階段	ハイポーション	P.263
	控え室	サンダー	P.260
不思議な塔	不思議な塔	バルーンレター	P.263
	不思議な塔	ケアル	P.260
レイディアントガーデン	中央広場	ポーション	P.262
	中央広場	ハイポーション	P.263
	噴水広場	オールキュア	P.263
	噴水広場	サンダーブリッツ	P.258

	宝箱がある場所		宝箱から入手できるコマンド	詳細データ
	ワールド名	マップ名	コマンド名	
テラ	レイディアントガーデン	水路	エスナ	P.260
		水路	ブラックアウト	P.262
		水路	ハイポーション	P.263
		城外庭園	ファイラ	P.259
		浄化施設	メガポーション	P.263
	ディズニータウン	レース会場前	リベンジファング	P.266
		レース会場前	スロットブレード	P.258
		メイン会場	ポーション	P.262
		からくり部屋	オールキュア	P.263
		からくり部屋	サンダー(2個)	P.260
		からくり部屋	アブソリュートゼロ	P.267
		からくり部屋	メガポーション	P.263
		ピートの遊技場	ゼログラビラ	P.260
		ピートの遊技場	エリアルスラム	P.258
		ピートの遊技場	ブレイクタイム	P.259
	オリンポスコロシアム	コロシアム：入口広場	ファイアストライク	P.258
		コロシアム：入口広場	メガポーション	P.263
	ディープスペース	トゥーロ星：収容区画	ハイジャンプ	P.264
		トゥーロ星：収容区画	ブルータルブラスト	P.258
		トゥーロ星：収容区画	メガエーテル	P.263
		トゥーロ星：収容区画	メガポーション	P.263
		宇宙船：転送室	ハイポーション	P.263
		出撃デッキ	サンダラ	P.260
		機関室入口	デトネスクウェア	P.260
		接続区画	メガポーション	P.263
		コントロールルーム	ハイポーション	P.263
		船内通路	エーテル	P.263
		船内通路	ハイポーション	P.263
		船内通路	デジョン	P.261
	ネバーランド	渓谷	ハイポーション	P.263
		ジャングル	ハイポーション	P.263
		人魚の入り江	ダークヘイズ	P.257
		人魚の入り江	ガイアブレイク	P.259
		人魚の入り江	エリクサー	P.263
		虹の滝：下部	ラストエリクサー	P.263
		虹の滝：下部	ゼログラビガ	P.261
		崖道	ハイポーション	P.263
		崖道	メガポーション	P.263
		崖道	ファイガ	P.259
		岬	ハイポーション	P.263
		岬	エーテル	P.263
		ドクロ岩：外	オールキュア	P.263
		ドクロ岩：中	ラストエリクサー	P.263
		ドクロ岩：中	ソロアルカナム	P.258
	キーブレード墓場	古戦場	エリクサー	P.263
		古戦場	メガポーション	P.263
		砂嵐の道	ウインドカッター	P.259
		砂嵐の道	メガポーション	P.263
		砂嵐の道	メガエーテル	P.263
		砂嵐の道	ラストエリクサー	P.263
ヴェントゥス	旅立ちの地	山道	スライドダッシュ(※1)	P.257
	ドワーフ・ウッドランド	鉱山：採掘場	リベンジレイド	P.266
		鉱山：採掘場	オールキュア	P.263
		鉱山：採掘場	ミニマム	P.262

※1……ゲーム開始時のチュートリアル(→P.283)中に入手。チュートリアルをスキップした場合、最初から持っている

キャラクター別・宝箱から入手できるデッキコマンド(つづき)

	宝箱がある場所		宝箱から入手できるコマンド	詳細データ
	ワールド名	マップ名	コマンド名	
ヴェントゥス	ドワーフ・ウッドランド	山道	ポーション(2個)	P.262
		山道	エーテル	P.263
		ドワーフの家	ファイア	P.259
		ドワーフの家	ポイズン	P.262
		暗い森	ポーション	P.262
		暗い森	エーテル	P.263
	キャッスル・オブ・ドリーム	シンデレラの部屋	スタンブレード	P.258
		ねずみの通り道	ポーション(2個)	P.262
		ねずみの通り道	サンダーストーム	P.267
		ねずみの通り道	エーテル	P.263
		衣装部屋	ゼログラビデ	P.260
		衣装部屋	バルーンレター	P.263
		衣装部屋	ブリザド	P.259
	エンチャンテッド・ドミニオン	屋根裏部屋	スリプル	P.262
		廊下	ハイポーション	P.263
		謁見の間	ハイポーション	P.263
		謁見の間	サンダー	P.260
		森:水辺	ポーション	P.262
		魔女の城:入口	エーテル	P.263
		魔女の城:門	バルーンレター	P.263
		魔女の城:門	ケアル	P.260
		魔女の城:門	アブソリュートゼロ	P.267
		魔女の城:玉座の間	ハイポーション	P.263
		魔女の城:祭壇の間	マグネ	P.261
		魔女の城:祭壇の間	ハイポーション	P.263
		魔女の城:地下	トルネドストライク	P.258
	レイディアントガーデン	中央広場	エーテル	P.263
		中央広場	ポーション	P.262
		庭園	ハイポーション	P.263
		庭園	バインドストライク	P.258
		庭園	スロウ	P.262
		正面扉口	ハイポーション	P.263
		正面扉口	フリーズレイド	P.257
		噴水広場	リベンジラッシュ	P.266
		水路	オールキュア	P.263
		水路	ファイラ	P.259
		水路	ハイポーション	P.263
	ディズニータウン	メイン会場	ポーション	P.262
		レース会場前	スーパーグライド	P.265
		レース会場前	ターンスラッシュ	P.266
		レース会場前	スロットブレード	P.258
		レース会場前	ストップ	P.262
		からくり部屋	メガエーテル	P.263
		からくり部屋	メガポーション(2個)	P.263
		からくり部屋	サンダー(2個)	P.260
		ピートの遊技場	オールキュア	P.263
		ピートの遊技場	エリアルスラム	P.258
		ピートの遊技場	ブレイクタイム	P.259
	オリンポスコロシアム	コロシアム:入口広場	ファイアストライク	P.258
		コロシアム:入口広場	ケアルラ	P.260
		コロシアム:入口広場	メガポーション	P.263
	ディープスペース	船内通路	ハイポーション(2個)	P.263
		船内通路	メガエーテル	P.263
		接続区画	サンダラ	P.260

	宝箱がある場所		宝箱から入手できるコマンド	詳細データ
	ワールド名	マップ名	コマンド名	
ヴェントゥス	ディープスペース	接続区画	ゼログラビラ	P.260
		接続区画	パルスボム	P.267
		出撃デッキ	ファイアブリッツ	P.257
		機関室入口	メガポーション	P.263
		機関室	デトネシールド	P.260
	ネバーランド	海岸	ハイポーション	P.263
		海岸	オールキュア	P.263
		虹の滝：下部	ラストエリクサー	P.263
		人魚の入り江	エアロガ	P.261
		人魚の入り江	ファイナルブレイク	P.257
		人魚の入り江	エリクサー	P.263
		ジャングル	バルーンレター	P.263
		ピーターの隠れ家	メガエーテル	P.263
		崖道	ハイポーション	P.263
		崖道	ファイガ	P.259
		崖道	トレジャーレイド	P.257
		岬	ラストエリクサー	P.263
		岬	メガポーション	P.263
		岬	エーテル	P.263
	不思議な塔	不思議な塔	マグネガ	P.261
	キーブレード墓場	古戦場	エリクサー	P.263
		古戦場	メガポーション	P.263
		砂嵐の道	ウインドレイド	P.257
		砂嵐の道	メガエーテル	P.263
		砂嵐の道	メガポーション	P.263
		砂嵐の道	ラストエリクサー	P.263
		砂嵐の道	エリクサー	P.263
アクア	キャッスル・オブ・ドリーム	大階段	リフレクブリッツ	P.258
		大階段	ポーション	P.262
		大階段	サンダーストーム	P.267
		城門広場	ハイポーション	P.263
		城門広場	スロウ	P.262
		城門広場	ポーション	P.262
	旅立ちの地	山道	ハイポーション	P.263
		山道	バインド	P.262
	ドワーフ・ウッドランド	ドワーフの家	リベンジブリッツ	P.266
		ドワーフの家	ポイズン	P.262
		暗い森	ポーション	P.262
		暗い森	エーテル	P.263
		暗い森	ハイポーション	P.263
		中庭	クラッカーファイガ	P.259
		中庭	ポーション	P.262
		地下水路	ファイア	P.259
		地下広間	バルーンレター	P.263
		地下広間	ポーション	P.262
		地下広間	マグネ	P.261
	エンチャンテッド・ドミニオン	魔女の城：入口	ハイポーション	P.263
		魔女の城：門	ケアル	P.260
		魔女の城：門	スリプル	P.262
		魔女の城：門	アブソリュートゼロ	P.267
		魔女の城：地下	ハイポーション	P.263
		魔女の城：地下	アイスバラージュ	P.261
		魔女の城：玉座の間	コンフュストライク	P.258
		森：水辺	エーテル	P.263

キャラクター別・宝箱から入手できるデッキコマンド(つづき)

アクア

宝箱がある場所		宝箱から入手できるコマンド	詳細データ
ワールド名	マップ名	コマンド名	
エンチャンテッド・ドミニオン	森：水辺	バルーンレター	P.263
	森：水辺	ポーション	P.262
	森：広場	ハイポーション	P.263
レイディアントガーデン	中央広場	エーテル	P.263
	中央広場	ポーション	P.262
	庭園	ゼログラビデ	P.260
	庭園	ストライクレイド	P.257
	正面扉口	オールキュア	P.263
	正面扉口	デトネスクウェア	P.260
	水路	ハイポーション(2個)	P.263
	水路	サンダラ	P.260
	噴水広場	バリアクラッカー	P.266
ディズニータウン	メイン会場	ポーション	P.262
	からくり部屋	メガポーション(2個)	P.263
	からくり部屋	サンダー(2個)	P.260
	ピートの遊技場	オールキュア	P.263
	ピートの遊技場	エリアルスラム	P.258
	ピートの遊技場	ブレイクタイム	P.259
	レース会場前	ファイラ	P.259
	レース会場前	スロットブレード	P.258
オリンポスコロシアム	コロシアム：入口広場	ファイアストライク	P.258
	コロシアム：入口広場	ケアルラ	P.260
	コロシアム：入口広場	メガポーション	P.263
ディープスペース	宇宙船：転送室	ハイポーション	P.263
	コントロールルーム	エーテル	P.263
	コントロールルーム	バルーンレター	P.263
	トゥーロ星：収容区画	テレポ	P.265
	トゥーロ星：収容区画	ファイナルブレイク	P.257
	トゥーロ星：収容区画	メガポーション	P.263
	接続区画	ファイアブリッツ	P.257
	接続区画	レインボーシャワー	P.267
	出撃デッキ	ゼログラビラ	P.260
	出撃デッキ	メガエーテル	P.263
ネバーランド	渓谷	メガポーション	P.263
	ジャングル	ハイポーション	P.263
	ピーターの隠れ家	デトネシールド	P.260
	ピーターの隠れ家	エリクサー	P.263
	人魚の入り江	ファイガバースト	P.261
	人魚の入り江	エリクサー	P.263
	海岸	ハイポーション	P.263
	海岸	エーテル	P.263
	虹の滝：下部	オールキュア	P.263
	虹の滝：中部	タイムスプライサー	P.258
	虹の滝：中部	サンダガ	P.260
	虹の滝：中部	ファイガ	P.259
	虹の滝：頂上	メガエーテル	P.263
不思議な塔	不思議な塔	マグネガ	P.261
	不思議な塔	ラストエリクサー	P.263
キーブレード墓場	古戦場	エリクサー	P.263
	古戦場	メガポーション	P.263
	砂嵐の道	エアロガ	P.261
	砂嵐の道	メガエーテル	P.263
	砂嵐の道	メガポーション	P.263
	砂嵐の道	ラストエリクサー	P.263

デッキコマンドの入手方法3

ショップでの入手

同じ方法でくり返し入手 できる

3種類のショップでコマンドの購入が可能

ショップには、コマンドショップ、メダルショップ、アイスショップという3種類がある。それぞれのショップを訪れれば、マニーなどを消費してコマンドを入手することが可能だ。これらのうち、コマンドショップとメダルショップでは、「ショップレベル」が上がるほど、売られている商品の種類が増える。ショップレベルは画面には表示されないが、物語が進むごとに右の表のように上がっていくので覚えておこう。



←基本的には、ワールドをひとつクリアすればショップレベルが1上がると思えばいい。

ショップレベルが変わるタイミング

ショップレベル	そのショップレベルになるタイミング
1	ゲーム開始時
2	エンチャンテッド・ドミニオン、ドワーフ・ウッドランド、キャッスル・オブ・ドリームのうち、いずれか1ヵ所をクリアしたとき
3	上記の残り2ヵ所のうち、どちらか1ヵ所をクリアしたとき
4	上記の残り1ヵ所をクリアしたとき
5	レイディアントガーデンをクリアしたとき
6	オリンポスコロシアムとディープスペースのどちらかをクリアしたとき
7	上記の残り1ヵ所をクリアしたとき
8	ネバーランドをクリアしたとき

ショップの種類1　コマンドショップ

コマンドショップは、大半のワールドにあり、バトルコマンドやアクションコマンドをマニーで売買できる。ショップレベルが上がると、それぞれのレベルに対応したコマンドが入荷されるほか、コマンドチャージなどの何らかの方法で新たなコマンドを入手したときには、ショップレベルとは関係なくそのコマンドが入荷されるのが特徴だ。ただし、一部のコマンドは、どちらの場合でも決して入荷されることはない。ちなみに、アクションコマンドを売る場合、同じコマンドを複数持っていなければ売却できないので注意。

コマンドショップの外見

ほとんどのワールド



レイディアントガーデン



コマンドショップがある場所

ワールド名	マップ名	利用できるキャラクター テラ	ヴェントゥス	アクア
旅立ちの地	前庭	○		○
エンチャンテッド・ドミニオン	オーロラの部屋	○	○	
	魔女の城：牢屋			○
ドワーフ・ウッドランド	中庭	○		
	鉱山：入口		○	
	ドワーフの家			○
キャッスル・オブ・ドリーム	控え室	○		
	シンデレラの部屋		○	
	屋敷前			○
レイディアントガーデン	住宅街	○	○	○
ディズニータウン	フルーツボール広場	○	○	○
オリンポスコロシアム	コロシアム：ロビー	○	○	○
ディープスペース	コントロールルーム	○	○	○
ネバーランド	渓谷	○		
	ピーターの隠れ家		○	○
キーブレード墓場	峡谷	○	○	○

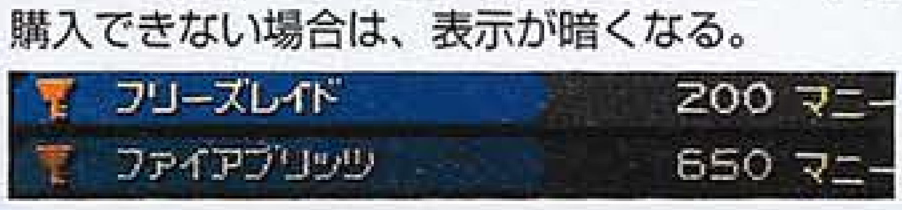
※旅立ちの地のコマンドショップは、物語終盤には利用できない

コマンドショップの購入画面の見かた

▶コマンドのカテゴリー
商品のコマンドのカテゴリーを示すアイコン(選択中のカテゴリーは名前も表示)。商品はカテゴリーごとにまとめて表示され、Lボタンか Rボタンで切りかえが可能。「ALL」を選ぶと、すべてのバトルコマンドとアクションコマンドが表示される。



▶商品のコマンドの名前と価格
マニーが足りないなどの理由でそのコマンドを購入できない場合は、表示が暗くなる。



▶選択中のコマンドの説明

▶所持マニー

▶デッキにセットしていない数

▶デッキにセットしている数
いずれかのデッキにセットしている、選択中のコマンドの数が表示される。

SELECTボタンで切りかえ

コマンドショップの売却画面の見かた



▶レベルとCP

▶ついているアビリティ

▶売却時の値段
レベル1のときの売却価格を基準額として、レベルが1上がると基準額の4分の1だけ、アビリティがついていると基準額の2分の1だけ売却価格が増す(小数点以下は計算の最後に切り捨て)。購入可能なコマンドの場合、基準額は購入価格の半額となっている。

▶持っているコマンドの名前
いずれかのデッキにセットしているコマンドや、『コマンドボード』で使用中のコマンドは右のような表示になる。これらのうち、『コマンドボード』で使用中のコマンドは売却できない。なお、選択したものと、コマンド名、レベル、CP、アビリティ、セット中かどうかの状態がすべて一緒のコマンドのみ、まとめて売却が可能。





コマンドショップで購入できるデッキコマンド

※入荷ショップレベルが「—」のものは、そのコマンドを別の方法で入手すると入荷される

コマンド名	入荷ショップレベル	購入価格	詳細データ	利用できるキャラクター テラ	ヴェントゥス	アクア
エリアルブレイク	1	100	P.257	○	○	○
ファイナルブレイク	8	1200	P.257	○	○	○
スライドダッシュ	1	100	P.257	○	○	○
ファイアダッシュ	4	150	P.257	○	○	○
ダークヘイズ	8	1100	P.257	○		
ソニックレイヴ	—	2000	P.257	○	○	○
ザンテツケン	5	1700	P.257	○		
ストライクレイド	5	100	P.257	○	○	○
フリーズレイド	6	200	P.257	○	○	○
スパークレイド	—	1300	P.257		○	
ウインドレイド	—	1500	P.257		○	
ファイアブリッツ	6	650	P.257	○	○	○
リフレクブリッツ	5	500	P.258			○
サンダーブリッツ	—	700	P.258	○	○	○
エリアルスラム	8	1500	P.258	○	○	○
ポイズンブレード	4	150	P.258	○	○	○
ウィッシュブレード	—	550	P.258			○
ブリザドブレード	4	200	P.258	○	○	○
スタンブレード	4	150	P.258	○	○	○
スロットブレード	—	700	P.258	○	○	○
ファイアストライク	5	450	P.258	○	○	○
コンフュストライク	5	450	P.258	○	○	○
バインドストライク	4	400	P.258	○	○	○
ブルータルブラスト	—	1800	P.258	○		
マグネスパイラル	—	2300	P.258	○	○	○
ウインドカッター	—	1500	P.259	○		
リミットストーム	—	1500	P.259	○		
マグネクラッシュ	—	1300	P.259	○	○	○
ガイアブレイク	—	2100	P.259	○		
ソウルリリース	—	1500	P.259	○		
ファイア	3	100	P.259	○	○	○
ファイラ	5	500	P.259	○	○	○
ファイガ	8	1200	P.259	○	○	○
ダークファイガ	—	2000	P.259	○		
クラッカーファイガ	—	1500	P.259	○	○	○
トリプルファイガ	—	1800	P.259			○
バレッジファイア	—	1800	P.259	○	○	○
ブリザド	1	100	P.259	○	○	○
ブリザラ	6	500	P.260	○	○	○
ブリザガ	8	1200	P.260	○	○	○
トリプルブリザガ	—	1800	P.260			○
サンダー	3	150	P.260	○	○	○
サンダラ	6	600	P.260	○	○	○
サンダガ	8	1300	P.260	○	○	○
サンダガショット	—	1500	P.260			○
ケアル	2	150	P.260	○	○	○
ケアルラ	6	600	P.260	○	○	○
ケアルガ	8	1300	P.260	○	○	○
エスナ	5	600	P.260	○	○	○
デトネシールド	7	1000	P.260	○	○	○
デトネスクウェア	7	1000	P.260	○	○	○
デトネチェイサー	—	2300	P.260			○
ゼログラビデ	3	150	P.260	○	○	○
ゼログラビラ	6	600	P.260	○	○	○

コマンド名	入荷ショップレベル	購入価格	詳細データ	利用できるキャラクター テラ	ヴェントゥス	アクア
ゼログラビガ	—	1300	P.261	○	○	○
マグネ	3	120	P.261	○	○	○
マグネラ	6	550	P.261	○	○	○
マグネガ	—	1250	P.261	○	○	○
マニーマグネ	—	800	P.261			○
エナジーマグネ	—	800	P.261			○
Dリンクマグネ	—	800	P.261			○
エアロ	3	150	P.261	○	○	○
エアロラ	6	600	P.261	○	○	○
エアロガ	—	1300	P.261	○	○	○
デジョン	—	1500	P.261	○	○	○
フリーズ	—	2200	P.261	○	○	○
グレイシャルアーツ	—	2500	P.261			○
アイスバラージュ	—	1800	P.261			○
ファイガバースト	—	2500	P.261			○
クエイク	—	2500	P.262	○		
ミニマム	—	1500	P.262	○	○	○
ブラックアウト	5	600	P.262	○	○	○
スナイプバーニング	4	600	P.262	○	○	○
コンフュ	1	100	P.262	○	○	○
バインド	2	150	P.262	○	○	○
ポイズン	1	100	P.262	○	○	○
スロウ	3	150	P.262	○	○	○
ストップ	3	100	P.262	○	○	○
ストプラ	5	500	P.262	○	○	○
ストプガ	8	1200	P.262	○	○	○
スリプル	1	100	P.262	○	○	○
ポーション	1	30	P.262	○	○	○
ハイポーション	4	80	P.263	○	○	○
メガポーション	7	150	P.263	○	○	○
エーテル	1	50	P.263	○	○	○
メガエーテル	7	160	P.263	○	○	○
オールキュア	3	50	P.263	○	○	○
エリクサー	8	250	P.263	○	○	○
ラストエリクサー	—	350	P.263	○	○	○
バルーンレター	5	120	P.263	○	○	○
ハイジャンプ	—	500	P.264	○	○	○
ドッジロール	1	200	P.264		○	
ホイールロール	1	200	P.265			○
ファイアロール	—	2000	P.265			○
エアスライド	—	800	P.265	○	○	○
スライド	1	200	P.265	○		
グライド	—	2000	P.265		○	
リフレクトガード	1	200	P.265	○	○	
スタンガード	6	600	P.265	○	○	
リフレク	1	200	P.265			○
コンフュバリア	6	600	P.266			○
リベンジスタンプ	5	1200	P.266	○		
リベンジファング	7	1400	P.266	○		
リベンジラッシュ	6	1200	P.266		○	
ターンスラッシュ	7	800	P.266		○	
リベンジレイド	3	1400	P.266		○	
バリアクラッカー	6	1200	P.266			○
リベンジブリッツ	4	1400	P.266			○



ショップの種類2 メダルショップ

ミラージュアリーナ内にのみ存在するのがメダルショップで、マニーが使えないかわりに、イベント(→P.438)によって獲得したメダルを消費することでコマンドやアイテムを購入できる。ただし、一部のものは、ショップレベルが上がって入荷されても、アリーナレベル(→P.440)が特定の値に達するまでは購入不可能。また、メダルショップでは、持っているコマンドを売ることはできない。



⬆メダルショップを利用するには、ターミナルの左側にいる店員に話しかければいい。

メダルショップの画面の見かた

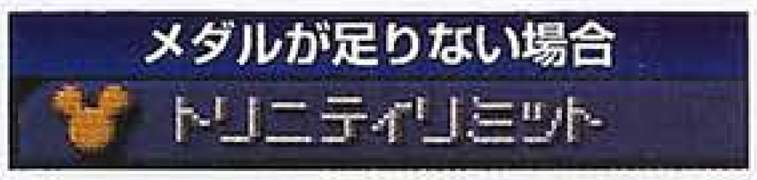
▶コマンドやアイテムのカテゴリー
基本的には、コマンドショップと同じ(→P.220)。「ETC」はアイテムを示す。

▶現在のアリーナレベル



▶コマンドやアイテムの名前と必要メダル数
下の写真のように、メダルが足りないなどの理由で買えないものは暗く表示され、アリーナレベルが足りなくて買えないものは名前しか表示されない。

メダルが足りない場合



アリーナレベルが足りない場合



▶デッキにセットしている数

▶所持メダル数

▶選択中のコマンドやアイテムの説明
アリーナレベルが足りない場合は、買えるようになるレベルが表示される。

▶デッキにセットしていない数

メダルショップで購入できるデッキコマンド

コマンド名	購入条件		消費メダル	詳細データ	購入できるキャラクター		
	ショップレベル	アリーナレベル			テラ	ヴェントゥス	アクア
ザンテツケン	5	8	1000	P.257	●		
フレンドケアル	1	1	180	P.264	●	●	●
フレンドケアルラ	1	5	360	P.264	●	●	●
フレンドケアルガ	1	10	500	P.264	●	●	●
フレンドエスナ	1	5	360	P.264	●	●	●
紙吹雪	3	1	150	P.264	●	●	●
花火	4	5	400	P.264	●	●	●

※メダルショップで購入できるアイテムはP.441を参照

コマンド名	購入条件		消費メダル	詳細データ	購入できるキャラクター		
	ショップレベル	アリーナレベル			テラ	ヴェントゥス	アクア
挑発	1	1	100	P.264	●	●	●
歓喜	1	1	100	P.264	●	●	●
バニッシュ	3	5	750	P.264	●	●	●
トリニティリミット	3	1	3000	P.264	●	●	●
フレイムバースト	1	5	900	P.266			●
バイオバラージュ	5	15	2500	P.267	●	●	●
フォトンチャージ	3	10	1600	P.267	●	●	●

ショップの種類③ アイスショップ

アイスショップは、アイテムコマンドの一種であるアイスが手に入るショップで、右のような流れで利用する。最初はフレーバーを渡すこととレシピを見ることしかできないが、右記の②でアイスをもらったあとならアイスを買うことも可能だ(売却はできない)。



⬆アイスショップはディズニータウンのメイン会場にある。



①フレーバーを集める



⬅フレーバーは、プライズポットがダメージを受けたときに落とす、デリシャスプライズを拾うことで入手できる。プライズポットの出現法則はP.479を参照。

②フレーバーを渡す



⬅ヒューイに話しかけ、集めたフレーバーをすべて渡す。いずれかのアイスが作れるようになった場合は、そのアイスが「作れる数×6」個だけもらえる。

③アイスを買う



⬅もらったことがあるアイスは、マニーを支払って購入できる。ふたたびフレーバーを集めて渡せば、再度②のときのようにアイスをもらうことも可能。

アイスショップのレシピ表示画面の見かた



アイスショップの購入画面の見かた

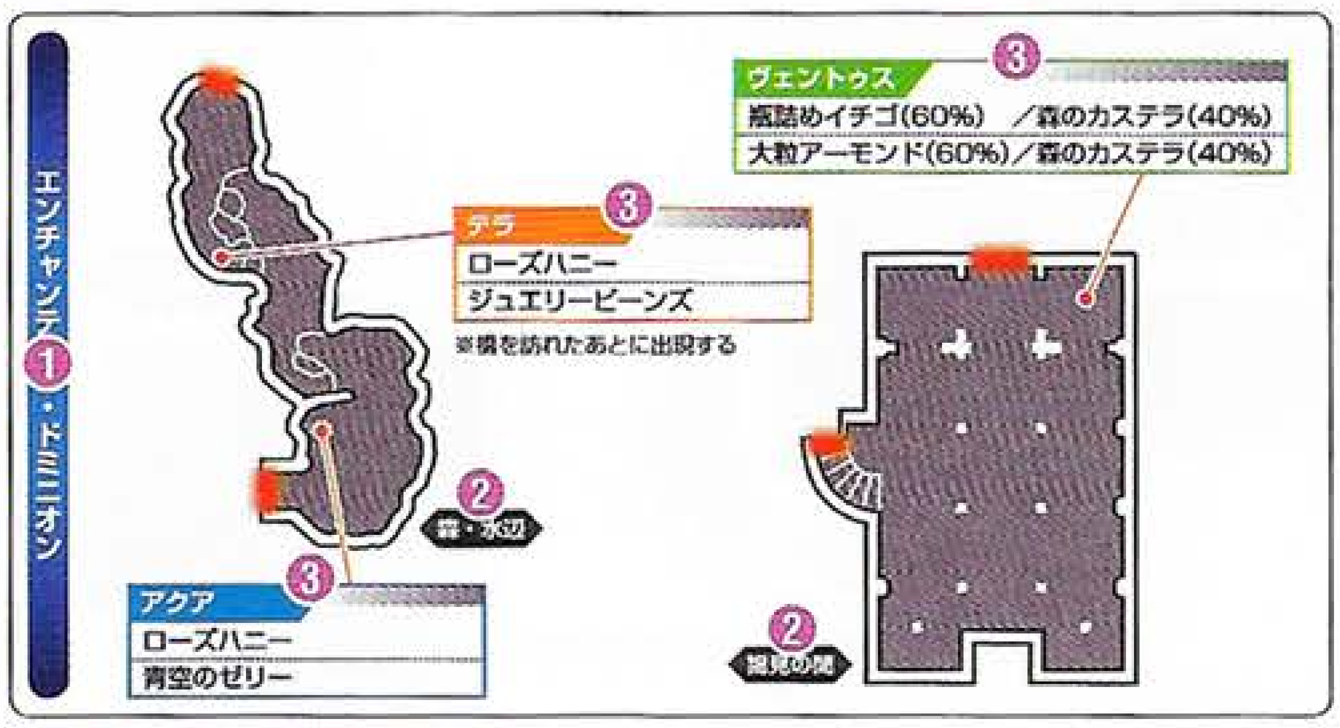


各アイスを作るのに必要なフレーバー

アイスの名前	購入価格	必要なフレーバー 名前	個数	フレーバーを落とすプライズポットの出現ワールド	購入できるキャラクター テラ	ヴェントゥス	アクア
ジュエルバニラ	40	黄金ジャム	1	ネバーランド	●		
		ジュエリービーンズ	1	エンチャンテッド・ドミニオン			
		クリスタルシュガー	3	キャッスル・オブ・ドリーム			
ハニーバニー	40	トレジャーハニー	3	ネバーランド		●	
		夢見るリンゴ	2	ドワーフ・ウッドランド			
ハットトリック	40	バルーンメロン	2	ディープスペース			●
		英雄オレンジ	2	オリンポスコロシアム			
		ファンタジーピーチ	1	ドワーフ・ウッドランド			
ボルケーノカレー	40	とんがりペッパー	5	ディズニータウン	●	●	●
		トゥーンカレー	3	ディズニータウン			
スノウベアー	40	オープンセサミ	3	ミラージュアリーナ	●	●	●
		ソイミルク	5	レイディアントガーデン			
スパークレモン	40	イナズマキャンディ	4	オリンポスコロシアム	●	●	●
		ジェットソーダ	2	レイディアントガーデン			
		ダンシングレモン	3	ネバーランド、ミラージュアリーナ			
クイーンベリー	80	秘密のラズベリー	7	ドワーフ・ウッドランド	●		●
		フラワージェリー	10	レイディアントガーデン			
		バースデイケーキ	8	キャッスル・オブ・ドリーム			
		ローズハニー	7	エンチャンテッド・ドミニオン			
ロッククランチ	80	銀河キャラメル	15	ディープスペース	●		
		ワイルドナッツ	12	ドワーフ・ウッドランド、オリンポスコロシアム			
ブラック・ピート	120	謎の豆	20	ディープスペース	●		
		謎のクリーム	20	ネバーランド			
グーフィー・パフェ	80	モーグリコーヒー	7	レイディアントガーデン		●	
		大粒アーモンド	6	エンチャンテッド・ドミニオン			
		バレンタインチョコ	5	キャッスル・オブ・ドリーム			
		森のカステラ	10	エンチャンテッド・ドミニオン			
ミルキーウェイ	80	ふわふわクリーム	10	ディープスペース		●	●
		虹のシロップ	8	ネバーランド			
		わた雲のキャンディ	14	オリンポスコロシアム			
ダブルクランチ	120	瓶詰めイチゴ	9	エンチャンテッド・ドミニオン		●	
		ロマンスミルク	5	ドワーフ・ウッドランド			
		ウェディングケーキ	14	キャッスル・オブ・ドリーム			
		流れ星のシロップ	15	ディープスペース			
ドナルド・ソルト	120	クリスタルソーダ	8	キャッスル・オブ・ドリーム			●
		マーメイドソルト	13	ネバーランド			
		ロケットラムネ	15	ディープスペース			
		青空のゼリー	8	エンチャンテッド・ドミニオン			

プライズポットの出現場所

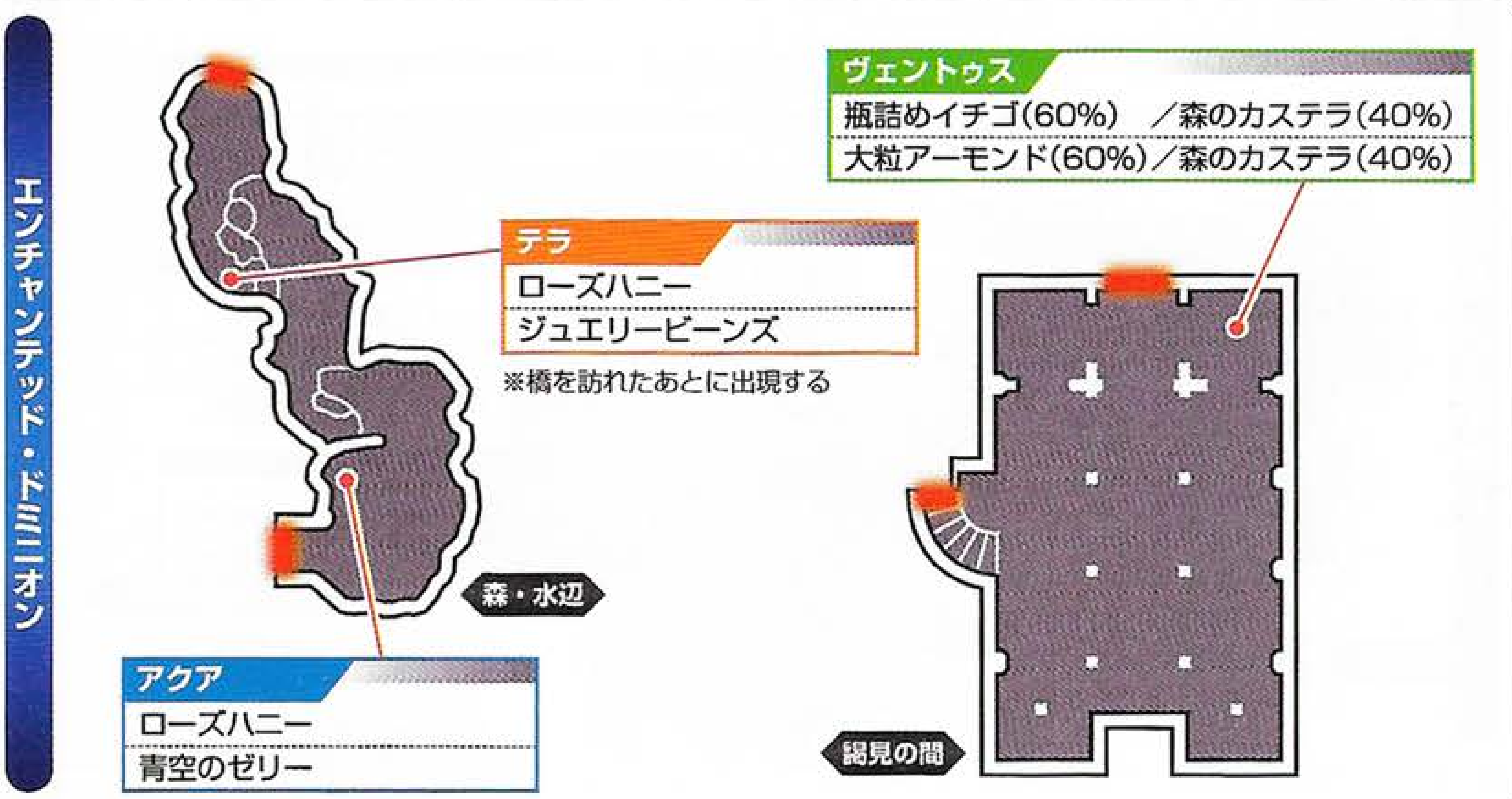
出現場所の図の見かた

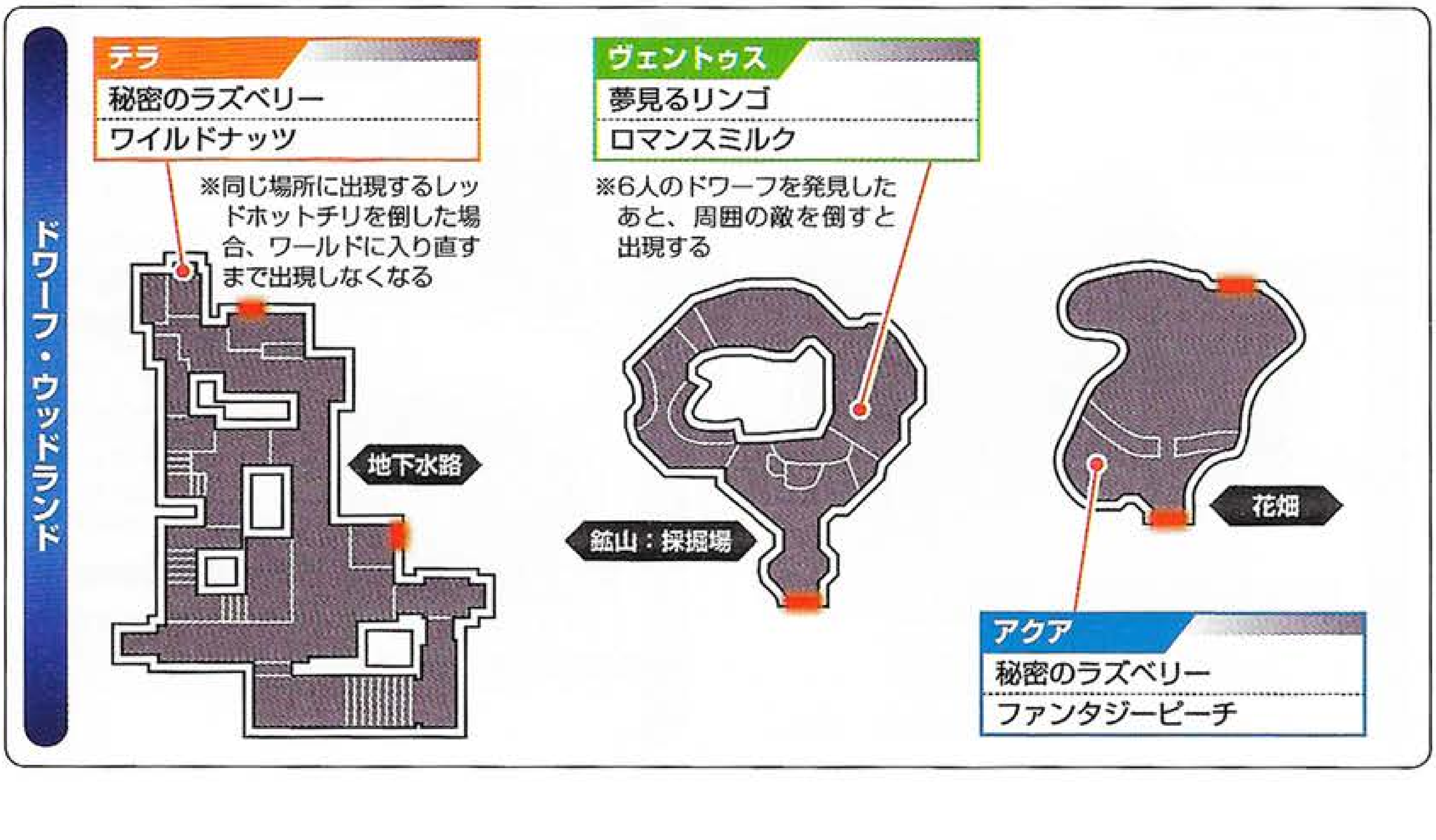


❶**ワールド名**

❷**プライズポットが出現するマップ名**……プライズポットの出現法則はP.479を参照。ミラージュアリーナでは、プライズポットが出現する「アリーナモード」のバトル名とラウンド数を記載している。

❸**デリシャスプライズの中身**……プライズポッドがダメージを受けたときに落とすデリシャスプライズの中身とその入手確率(100%の場合は省略)。なお、ミラージュアリーナ以外のワールドでは、2〜3種類のフレーバーを入手できるが、それぞれの個体から入手可能なフレーバーの種類は決まっている(外見からは判別できない)。左の例の場合、ヴェントゥス編では「60%の確率で瓶詰めイチゴを、40%の確率で森のカステラを落とす個体」と、「60%の確率で大粒アーモンドを、40%の確率で森のカステラを落とす個体」の2種類が出現することを示す

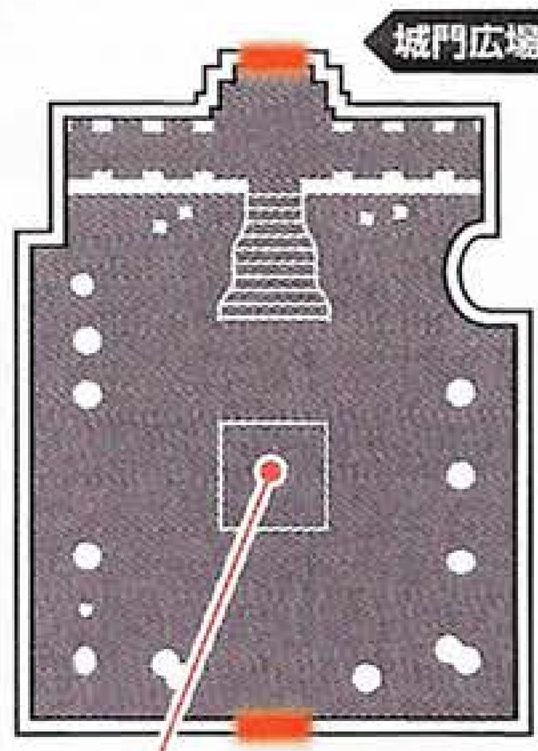




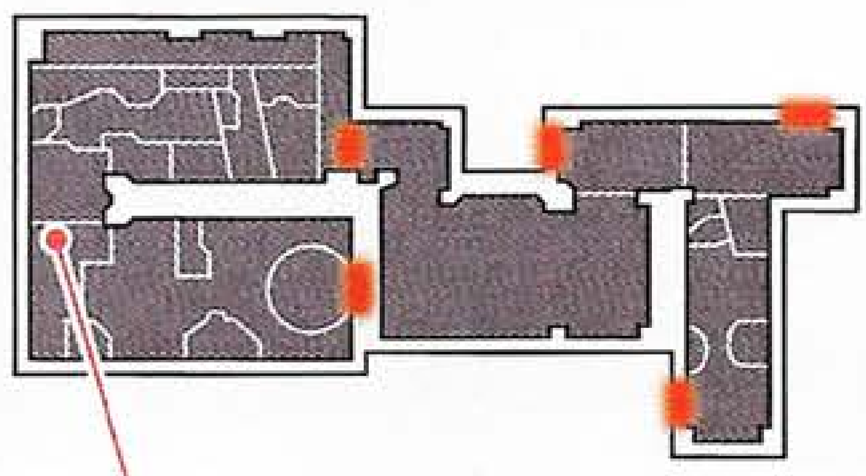
プライズポットの出現場所(つづき)

キャッスル・オブ・ドリーム

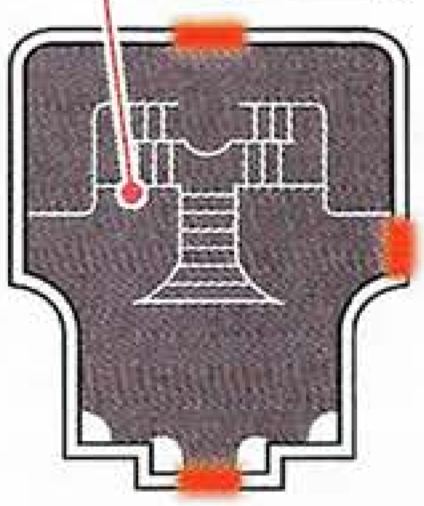
城門広場



ねずみの通り道



大階段



テラ
- バースデイケーキ
- クリスタルシュガー

※周囲の敵を倒すと出現する

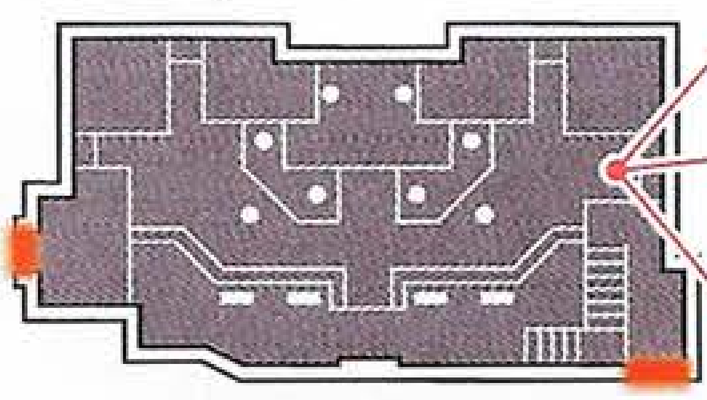
ヴェントゥス
- ウェディングケーキ
- バレンタインチョコ

アクア
- バースデイケーキ
- クリスタルソーダ

※大広間を訪れたあとに出現する

レイディアントガーデン

噴水広場



テラ
- ジェットソーダ(60%)／フラワージェリー(40%)
- ソイミルク(60%)　／フラワージェリー(40%)

※周囲の敵を倒すと出現する

ヴェントゥス
- ジェットソーダ(60%)　／ソイミルク(40%)
- モーグリコーヒー(60%)／ソイミルク(40%)

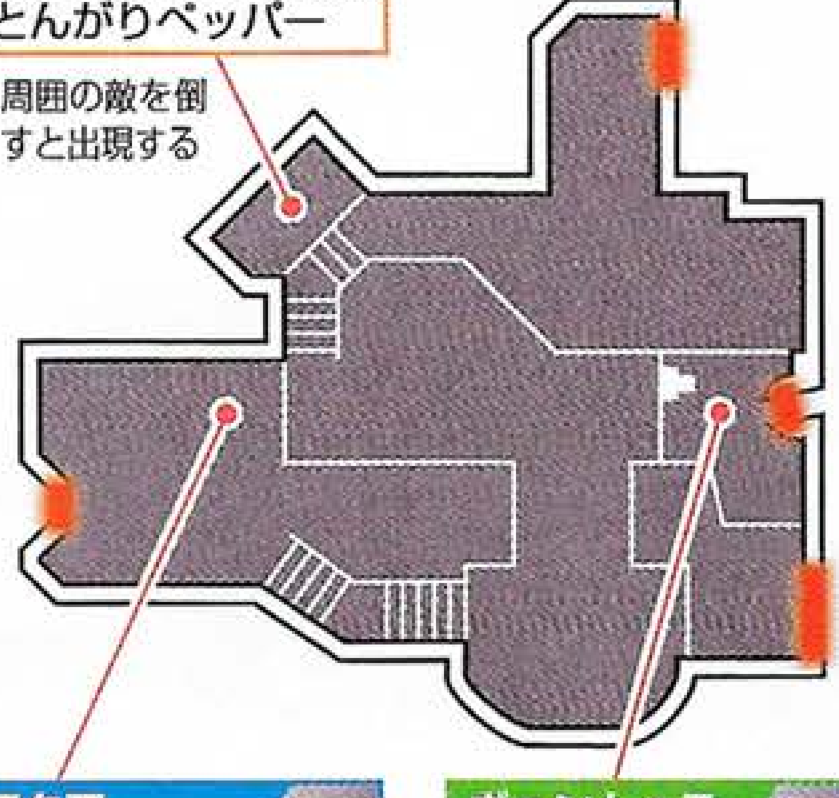
※周囲の敵を倒すと出現する

アクア
- ジェットソーダ(60%)／フラワージェリー(40%)
- ソイミルク(60%)　／フラワージェリー(40%)

※周囲の敵を倒すと出現する

ディズニータウン

レース会場前



テラ
- トゥーンカレー
- とんがりペッパー

※周囲の敵を倒すと出現する

アクア
- トゥーンカレー
- とんがりペッパー

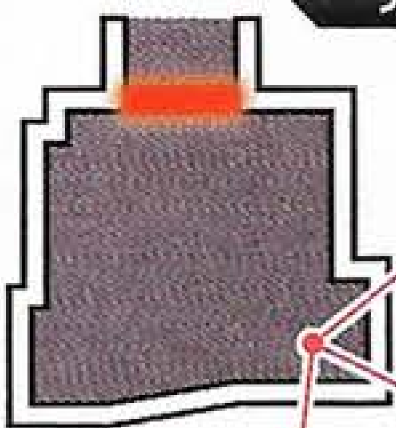
※周囲の敵を倒すと出現する

ヴェントゥス
- トゥーンカレー
- とんがりペッパー

※周囲の敵を倒すと出現する

オリンポスコロシアム

テーベの町



テラ
- イナズマキャンディ
- ワイルドナッツ

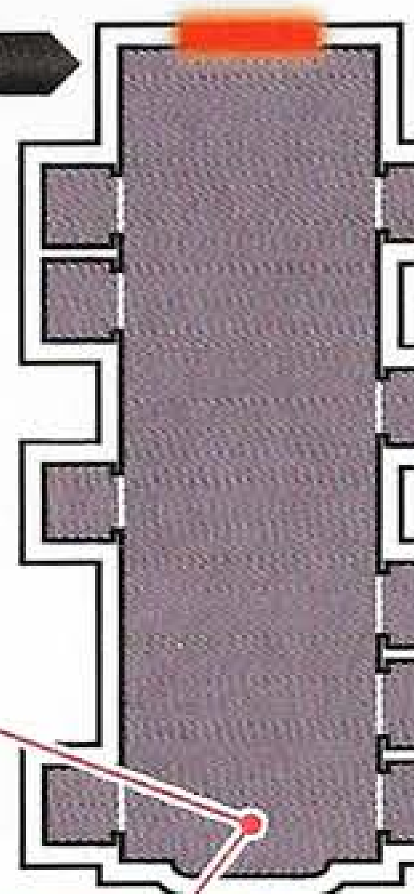
※闘技大会の予選に参加したあとに出現する

ヴェントゥス
- イナズマキャンディ
- わた雲のキャンディ

※ヘラクレスとのトレーニング(1回目)をクリアしたあとに出現する

アクア
- イナズマキャンディ(60%)／英雄オレンジ(40%)
- わた雲のキャンディ(60%)／英雄オレンジ(40%)

ディープスペース



テラ
- 銀河キャラメル
- 謎の豆

※宇宙船：転送室を訪れたあとに出現する

アクア
- ロケットラムネ(60%)／ふわふわクリーム(40%)
- バルーンメロン(60%)／ふわふわクリーム(40%)



ヴェントゥス
- ふわふわクリーム
- 流れ星のシロップ

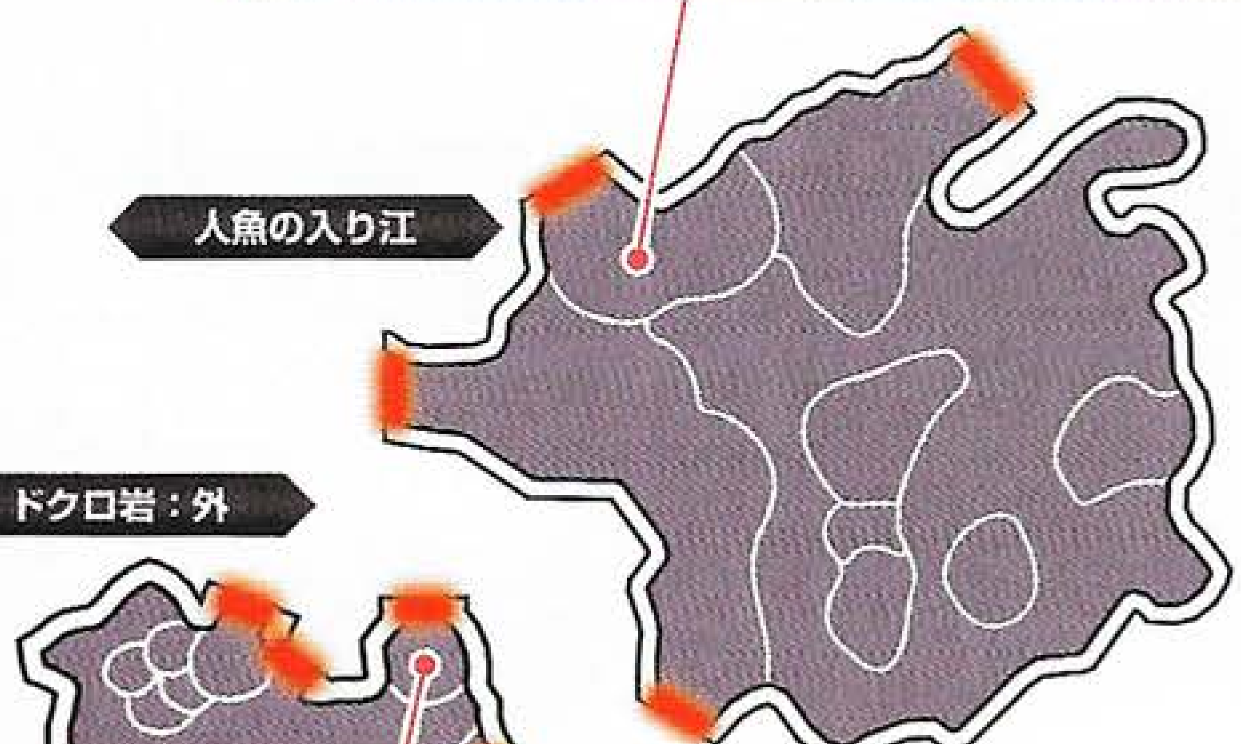
※周囲の敵を倒すと出現する

※トゥーロ星：収容区画と船体外壁でアンヴァースを倒したあとに出現する

ネバーランド

アクア
- 虹のシロップ(60%)／ダンシングレモン(40%)
- マーメイドソルト(60%)／ダンシングレモン(40%)

ヴェントゥス
- ダンシングレモン(60%)／トレジャーハニー(40%)
- 虹のシロップ(60%)／トレジャーハニー(40%)



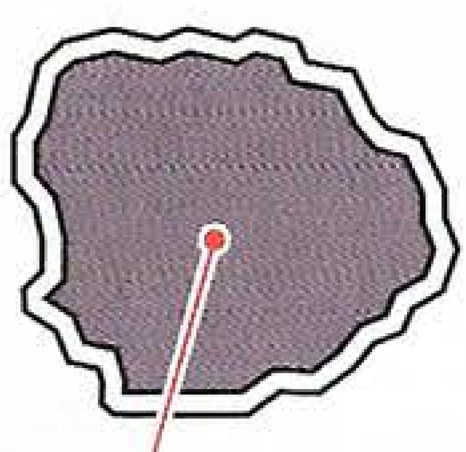


テラ
- 黄金ジャム(60%)／ダンシングレモン(40%)
- 謎のクリーム(60%)／ダンシングレモン(40%)

※同じ場所に出現するシェイドジェリーやパイルフェイスを倒した場合、ワールドに入り直すまで出現しなくなる

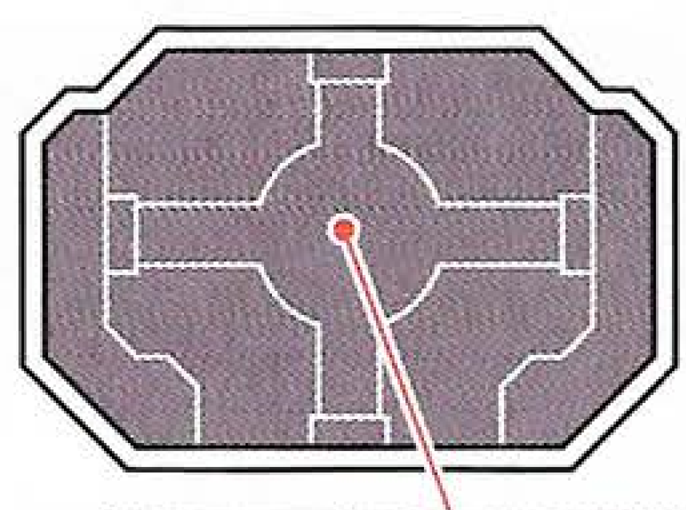
ミラージュアリーナ

『アリーナモード』の「財宝のありか」(FINAL ROUND)



共通
- ダンシングレモン

『アリーナモード』の「欲を見つめる目」(FINAL ROUND)



共通
- オープンセサミ

デッキコマンドの入手方法4

エネミーからの入手

同じ方法でくり返し入手
できる

敵を倒すなどしてプライズボックスを落とさせる

敵が落とすプライズボックスからは、コマンドを得られることがある。倒したときに敵がプライズボックスを落とす確率と、その中身が何になるかの確率は敵ごとに決まっており、同じ敵でもショップレベル(→P.219)によって中身が異なるのが特徴だ。また、敵を倒さなくても『セレブレイション』(→P.72)や『トレジャーレイド』(→P.76)などを使えばプライズボックスを入手できる。いずれの場合も、出現してから約10秒が経過したり、別のマップへ移動したりすると、プライズボックスは消えてしまうので注意。

各エネミーから入手できるデッキコマンド

※「出現するワールド」は、基本的にはクリア後にも戦えるワールドを掲載している。また、「すべてのワールド」「大半のワールド」は、アンヴァースが出現しない旅立ちの地、デスティニーアイランドや、敵がプライズボックスを落とさないミラージュアリーナを除外している

※「入手確率」は、敵を1体倒したときにそのコマンドを落とす確率の基本値を示す。確率は、アビリティ『ラックアップ』(→P.191)で上げることが可能

プライズボックスを落とすエネミー		プライズボックスから入手できるコマンド			
エネミー名	出現するワールド	ショップレベル	コマンド名	入手確率	詳細データ
スクラッパー	すべてのワールド	1〜2	ポーション	2.4%	P.262
			オールキュア	1.8%	P.263
		3〜8	ハイポーション	1.5%	P.263
			オールキュア	1.5%	P.263
ブルーザー	エンチャンテッド・ドミニオン、ドワーフ・ウッドランドなど	1〜2	ポーション	12.0%	P.262
		3〜5	ハイポーション	7.2%	P.263
		6〜8	メガポーション	4.8%	P.263
レッドホットチリ	大半のワールド(不思議な塔、ディープスペース、ネバーランドをのぞく)	1〜2	ポーション	4.8%	P.262
			エーテル	4.8%	P.263
		3	ファイア	4.8%	P.259
			エーテル	4.8%	P.263
		4	スナイプバーニング	0.6%	P.262
			エーテル	6.0%	P.263
		5〜6	ファイラ	3.0%	P.259
			エーテル	6.0%	P.263
		7〜8	ファイガ	0.6%	P.259
			エーテル	6.0%	P.263
モノトラッカー	ドワーフ・ウッドランド(ヴェントゥス編)、オリンポスコロシアム(テラ編の闘技大会のみ)	1〜3	スリプル	5.0%	P.262
		4〜5、7〜8	ストライクレイド	6.0%	P.257
		6	フリーズレイド	0.5%	P.257
ソーンバイト	エンチャンテッド・ドミニオン、ドワーフ・ウッドランド(テラ編&アクア編)など	1〜2	スライドダッシュ	7.2%	P.257
		3〜5	ファイアダッシュ	6.0%	P.257
		6〜8	ファイアブリッツ	0.6%	P.257
シューゲイザー	キャッスル・オブ・ドリーム、キーブレード墓場など	1〜3	バインド	4.8%	P.262
		4	ブラックアウト	0.4%	P.262
		5〜8	バインドストライク	4.0%	P.258
チェストスパイダー	ドワーフ・ウッドランド(テラ編&アクア編)、キャッスル・オブ・ドリーム(アクア編)、ディズニータウン、ネバーランドなど	1〜2	ポイズン	4.8%	P.262
		3	ポイズン	4.8%	P.262
			オールキュア	2.4%	P.263
		4〜8	ポイズンブレード	3.6%	P.258
			オールキュア	3.6%	P.263

プライズボックスを落とすエネミー		プライズボックスから入手できるコマンド			
エネミー名	出現するワールド	ショップレベル	コマンド名	入手確率	詳細データ
アーチレイブン	エンチャンテッド・ドミニオン、レイディアントガーデンなど	1～4	コンフュ	3.6%	P.262
		5～6	コンフュストライク	3.0%	P.258
		7～8	コンフュストライク	5.7%	P.258
レイザーバニー	ドワーフ・ウッドランド、キャッスル・オブ・ドリーム(テラ編＆アクア編)、不思議な塔、ネバーランド、キーブレード墓場など	1～2	ポーション	4.8%	P.262
		3～6	ケアル	4.8%	P.260
		7～8	ケアル	4.72%	P.260
			ラストエリクサー	0.08%	P.263
シェイドジェリー	オリンポスコロシアム、ディープスペースなど	5～8	エアロ	4.8%	P.261
イリタブルタンク	レイディアントガーデン、ディズニータウン、ディープスペース、キーブレード墓場など	4	ゼログラビデ	3.0%	P.260
			バルーンレター	3.0%	P.263
		5～6	ゼログラビラ	3.0%	P.260
			バルーンレター	3.0%	P.263
		7～8	ゼログラビガ	0.6%	P.261
			バルーンレター	4.2%	P.263
メディシンボトル	ディズニータウン、オリンポスコロシアム、ディープスペース、ネバーランド、キーブレード墓場など	5	ハイポーション	3.0%	P.263
			ケアルラ	3.0%	P.260
		6	メガポーション	3.0%	P.263
			ケアルラ	3.0%	P.260
		7～8	メガポーション	4.2%	P.263
			ケアルガ	0.6%	P.260
ソニックブラスター	ディープスペース、キーブレード墓場など	5～6	エリアルブレイク	4.8%	P.257
		7～8	ファイナルブレイク	0.6%	P.257
パイルフェイス	ネバーランド、キーブレード墓場	7～8	マグネガ	0.6%	P.261
			マグネクラッシュ	0.6%	P.259
ワイルドブルーザー	ネバーランド	7～8	エアロガ	1.2%	P.261
			エリクサー	1.2%	P.263
ブルーシーソルト	不思議な塔、レイディアントガーデン、ディズニータウン、ディープスペース、キーブレード墓場など	4	ブリザド	4.8%	P.259
			エーテル	4.8%	P.263
		5～6	ブリザラ	3.0%	P.260
			エーテル	6.0%	P.263
		7～8	ブリザガ	0.6%	P.260
			メガエーテル	5.4%	P.263
イエローマスタード	オリンポスコロシアム、ディープスペース、ネバーランド、キーブレード墓場	5	サンダラ	3.0%	P.260
			エーテル	6.0%	P.263
		6	サンダラ	3.0%	P.260
			メガエーテル	3.0%	P.263
		7～8	サンダガ	0.6%	P.260
			メガエーテル	5.4%	P.263
マンドレイク	レイディアントガーデン、ネバーランド、キーブレード墓場など	4～6	エアロラ	3.2%	P.261
		7～8	エアロガ	0.4%	P.261
バックルブルーザー	オリンポスコロシアム、キーブレード墓場など	5	ハイポーション	6.0%	P.263
		6～8	デトネシールド	1.2%	P.260
			デトネスクウェア	1.2%	P.260
クロノツイスター	レイディアントガーデン、ディズニータウン、ディープスペース(テラ編＆ヴェントゥス編)、キーブレード墓場など	4～5	ストップ	6.0%	P.262
			スロウ	6.0%	P.262
		6～8	ストップ	10.8%	P.262
			ストプラ	1.2%	P.262
アックスフラッパー	オリンポスコロシアム(闘技大会やイベントバトルのみ)	5～6	スタンブレード	9.6%	P.258
ジェリーボール	ディープスペース、ネバーランド(テラ編)	5	マグネラ	6.0%	P.261
			ハイポーション	6.0%	P.263
		6	マグネラ	6.0%	P.261
			メガポーション	6.0%	P.263
		7～8	マグネスパイラル	0.24%	P.258
			メガポーション	11.76%	P.263

INDEX

デッキコマンドの入手方法5

ミニゲームでの入手

同じ方法でくり返し入手
できる(一部をのぞく)

『コマンドボード』による入手がメイン

ミニゲームでは、対戦相手に勝ったときなどにコマンドを入手できることがある。初回と2回目以降では、もらえるものがちがう場合が多い。コマンドをもっとも多く入手できるのは『コマンドボード』(→P.394)だが、入手方法は特殊で、「ボーナスパネル」や「対戦相手のコマンドがセットされているパネル」を買い取ったのち、それを相手に奪われないままゲームを終わらせる必要がある。



⬅ボーナスパネルの中身は、複数の候補からランダムで決まることも多い。

『コマンドボード』でコマンドを入手するときの注意点

- その操作キャラクターが使えないコマンドは、ボーナスパネルにセットされたり対戦相手がコマンドカードとして使ったりしない
- ボーナスパネルにセットされるコマンドのなかには、自分がその時点で持っていないときのみセットされるものがある
- ミラージュアリーナでプレイするときは、対戦相手から買い取ったパネルにセットされているコマンドは入手できないほか、キャンプメニューからプレイするときよりボーナスパネルの数が減っている
- 「ゲーム中断」を選ぶと、プレイ中に新たに入手したコマンドが一時的に手に入った状態になる。それらのコマンドは、売却したりコマンドチャージに利用したりできない。また、プレイ再開後に、相手に奪われるか「ゲーム終了」を選ぶと、そのコマンドは失われる

『コマンドボード』で入手できるデッキコマンド

※赤色の文字は自分がその時点で持っていないときのみセットされるコマンドであることを、緑色の文字はミラージュアリーナでのプレイ時にもセットされるコマンドであることを、青色の文字はミラージュアリーナでのプレイ時にしかセットされないコマンドであることを示す

	コマンド名	LV	入手方法	詳細データ	入手できるキャラクター		
					テラ	ヴェントゥス	アクア
キーブレードボード	エリアルブレイク	1〜2	ヴェントゥスがセットしたパネルを買い取る	P.257			
	エリアルブレイク	1〜2	アクアがセットしたパネルを買い取る	P.257			
	エリアルブレイク	1	テラがセットしたパネルを買い取る	P.257			
	スライドダッシュ	1〜2	ヴェントゥスがセットしたパネルを買い取る	P.257			
	スライドダッシュ	1	アクアがセットしたパネルを買い取る	P.257			
	スライドダッシュ	1〜3	テラがセットしたパネルを買い取る	P.257			
	ファイアダッシュ	1	ヴェントゥスがセットしたパネルを買い取る	P.257			
	ストライクレイド	1〜2	ヴェントゥスがセットしたパネルを買い取る	P.257			
	ストライクレイド	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率:50%)	P.257			
	ポイズンブレード	1	テラがセットしたパネルを買い取る	P.258			
	ポイズンブレード	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率:50%)	P.258			
	スタンブレード	1〜3	テラがセットしたパネルを買い取る	P.258			
	バインドストライク	1〜2	テラがセットしたパネルを買い取る	P.258			
	ファイア	1〜2	アクアがセットしたパネルを買い取る	P.259			
	ブリザド	1〜2	アクアがセットしたパネルを買い取る	P.259			
	ブリザド	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率:50%)	P.259			

	コマンド名	LV	入手方法	詳細データ	入手できるキャラクター テラ	ヴェントゥス	アクア
キーブレードボード	サンダー	1〜2	アクアがセットしたパネルを買い取る	P.260	○	○	
	ケアル	1	ヴェントゥスがセットしたパネルを買い取る	P.260	○		○
	ケアル	1	アクアがセットしたパネルを買い取る	P.260	○	○	
	ケアル	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：20%)	P.260	○	○	○
	ゼログラビデ	1	アクアがセットしたパネルを買い取る	P.260	○	○	
	ゼログラビデ	1	テラがセットしたパネルを買い取る	P.260		○	○
	ゼログラビデ	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：100%／キャンプメニューからのプレイ時は『ラグナロク』を持っている場合のみ出現)	P.260	○	○	○
	マグネ	1	ヴェントゥスがセットしたパネルを買い取る	P.261	○		○
	マグネ	1	アクアがセットしたパネルを買い取る	P.261	○	○	
	マグネ	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：80%)	P.261	○	○	○
	エアロ	1〜2	ヴェントゥスがセットしたパネルを買い取る	P.261	○		○
	エアロ	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：50%)	P.261	○	○	○
	コンフュ	1〜2	ヴェントゥスがセットしたパネルを買い取る	P.262	○		○
	コンフュ	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：50%)	P.262	○	○	○
	バインド	1〜2	アクアがセットしたパネルを買い取る	P.262	○	○	
	バインド	1〜2	テラがセットしたパネルを買い取る	P.262		○	○
	ポイズン	1	テラがセットしたパネルを買い取る	P.262		○	○
	スロウ	1〜2	ヴェントゥスがセットしたパネルを買い取る	P.262	○		○
	スロウ	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：50%)	P.262	○	○	○
	スリプル	1	テラがセットしたパネルを買い取る	P.262		○	○
	ラグナロク	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：100%)	P.266	○	○	○
ロイヤルボード	ファイアダッシュ	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：100%／メテオシャワーを持っている場合のみ出現)	P.257	○	○	○
	リフレクブリッツ	1	シンデレラ(普段着)がセットしたパネルを買い取る	P.258			○
	ウィッシュブレード	1〜2	シンデレラ(普段着)がセットしたパネルを買い取る	P.258			○
	ウィッシュブレード	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：100%)	P.258			○
	スタンブレード	1〜2	シンデレラ(普段着)かシンデレラ(ドレス)がセットしたパネルを買い取る	P.258	○	○	○
	スタンブレード	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：100%／アクア編ではウィッシュブレードを持っている場合のみ出現)	P.258	○	○	○
	コンフュストライク	1	シンデレラ(普段着)かシンデレラ(ドレス)がセットしたパネルを買い取る	P.258	○	○	○
	ファイア	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：60%)	P.259	○	○	○
	ブリザド	1	シンデレラ(普段着)かシンデレラ(ドレス)がセットしたパネルを買い取る	P.259	○	○	○
	サンダー	1〜2	シンデレラ(普段着)かシンデレラ(ドレス)がセットしたパネルを買い取る	P.260	○	○	○
	サンダー	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：40%)	P.260	○	○	○
	ゼログラビデ	1	シンデレラ(普段着)がセットしたパネルを買い取る	P.260		○	○
	ゼログラビデ	1〜2	シンデレラ(ドレス)がセットしたパネルを買い取る	P.260	○		
	マグネ	1〜2	シンデレラ(普段着)がセットしたパネルを買い取る	P.261		○	○
	マグネ	1	シンデレラ(ドレス)がセットしたパネルを買い取る	P.261	○		
	エアロ	1〜2	シンデレラ(普段着)かシンデレラ(ドレス)がセットしたパネルを買い取る	P.261	○	○	○
	ブラックアウト	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：20%)	P.262	○	○	○
	バインド	1〜2	シンデレラ(普段着)かシンデレラ(ドレス)がセットしたパネルを買い取る	P.262	○	○	○
	バインド	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：40%)	P.262	○	○	○
	ストップ	1〜2	シンデレラ(普段着)かシンデレラ(ドレス)がセットしたパネルを買い取る	P.262	○	○	○
	ストップ	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：40%)	P.262	○	○	○
	チャージガード	1〜2	シンデレラ(普段着)かシンデレラ(ドレス)がセットしたパネルを買い取る	P.265	○	○	

コマンドボードで入手できるコマンド(つづき)

ボード	コマンド名	LV	入手方法	詳細データ	テラ	ヴェントゥス	アクア
ロイヤルボード	チャージガード	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：100%)	P.265	○	○	
ロイヤルボード	チャージバリア	1~2	シンデレラ(普段着)がセットしたパネルを買い取る	P.266			○
ロイヤルボード	チャージバリア	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：100%)	P.266			○
ロイヤルボード	メテオシャワー	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：100%)	P.266	○	○	○
スペースシップボード	エリアルブレイク	1~2	626号(スティッチ)がセットしたパネルを買い取る	P.257	○	○	○
スペースシップボード	ファイナルブレイク	1	626号(スティッチ)がセットしたパネルを買い取る	P.257	○	○	○
スペースシップボード	スライドダッシュ	1~2	ガントゥがセットしたパネルを買い取る	P.257	○	○	○
スペースシップボード	ファイアダッシュ	1~2	ガントゥがセットしたパネルを買い取る	P.257	○	○	○
スペースシップボード	ソニックレイヴ	1~2	ガントゥがセットしたパネルを買い取る	P.257	○	○	○
スペースシップボード	ソニックレイヴ	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：50%)	P.257	○	○	○
スペースシップボード	スタンブレード	1	ガントゥがセットしたパネルを買い取る	P.258	○	○	○
スペースシップボード	リミットストーム	1~2	ガントゥがセットしたパネルを買い取る	P.259	○		
スペースシップボード	リミットストーム	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：100%)	P.259	○		
スペースシップボード	マグネクラッシュ	1~2	626号(スティッチ)がセットしたパネルを買い取る	P.259	○	○	○
スペースシップボード	マグネクラッシュ	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：100%)	P.259	○	○	○
スペースシップボード	ファイラ	1~2	ガントゥがセットしたパネルを買い取る	P.259	○	○	○
スペースシップボード	ファイガ	1~2	ガントゥがセットしたパネルを買い取る	P.259	○	○	○
スペースシップボード	ファイガ	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：100%／『ハイジャンプ』を持っている場合のみ出現)	P.259	○	○	○
スペースシップボード	サンダー	1	626号(スティッチ)がセットしたパネルを買い取る	P.260	○	○	○
スペースシップボード	サンダラ	1~3	626号(スティッチ)がセットしたパネルを買い取る	P.260	○	○	○
スペースシップボード	サンダラ	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：50%)	P.260	○	○	○
スペースシップボード	サンダガ	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：50%)	P.260	○	○	○
スペースシップボード	デトネシールド	1~2	626号(スティッチ)がセットしたパネルを買い取る	P.260	○	○	○
スペースシップボード	ゼログラビガ	1~2	626号(スティッチ)がセットしたパネルを買い取る	P.261	○	○	○
スペースシップボード	ゼログラビガ	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：100%／キャンプメニューからのプレイ時は『ライトニングレイ』を持っている場合のみ出現)	P.261	○	○	○
スペースシップボード	マグネ	1~3	626号(スティッチ)がセットしたパネルを買い取る	P.261	○	○	○
スペースシップボード	エアロラ	1~2	626号(スティッチ)がセットしたパネルを買い取る	P.261	○	○	○
スペースシップボード	エアロラ	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：50%)	P.261	○	○	○
スペースシップボード	ミニマム	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：100%／テラ編では『リミットストーム』を持っている場合のみ出現)	P.262	○	○	○
スペースシップボード	ブラックアウト	1~2	ガントゥがセットしたパネルを買い取る	P.262	○	○	○
スペースシップボード	ブラックアウト	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：50%)	P.262	○	○	○
スペースシップボード	スナイプバーニング	1~2	ガントゥがセットしたパネルを買い取る	P.262	○	○	○
スペースシップボード	スナイプバーニング	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：50%)	P.262	○	○	○
スペースシップボード	ハイジャンプ	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：100%)	P.264	○	○	○
スペースシップボード	ライトニングレイ	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：100%)	P.267	○	○	○
トゥーンボード	フリーズレイド	1~2	Capt.ジャスティスがセットしたパネルを買い取る	P.257		○	○
トゥーンボード	フリーズレイド	1	Capt.ダークがセットしたパネルを買い取る	P.257	○		
トゥーンボード	フリーズレイド	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：100%／キャンプメニューからのプレイ時は『フリーズ』を持っている場合のみ出現)	P.257	○	○	○
トゥーンボード	ブリザドブレード	1	Capt.ジャスティスかCapt.ダークがセットしたパネルを買い取る	P.258	○	○	○
トゥーンボード	ブリザドブレード	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：100%)	P.258	○	○	○
トゥーンボード	スロットブレード	1~2	Capt.ジャスティスがセットしたパネルを買い取る	P.258		○	○
トゥーンボード	ファイアストライク	1~2	Capt.ジャスティスかCapt.ダークがセットしたパネルを買い取る	P.258	○	○	○

ボード	コマンド名	LV	入手方法	詳細データ	入手できるキャラクター テラ	ヴェントゥス	アクア
トゥーンボード	コンフュストライク	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：100%／『バインドストライク』を持っている場合のみ出現)	P.258	■	■	■
トゥーンボード	バインドストライク	1～2	Capt.ジャスティスかCapt.ダークがセットしたパネルを買い取る	P.258	■	■	■
トゥーンボード	バインドストライク	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：100%)	P.258	■	■	■
トゥーンボード	ファイラ	1～2	Capt.ジャスティスがセットしたパネルを買い取る	P.259		■	■
トゥーンボード	ブリザド	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：100%／『ブリザラ』を持っている場合のみ出現)	P.259	■	■	■
トゥーンボード	ブリザラ	1～2	ミニーがセットしたパネルを買い取る	P.260	■	■	■
トゥーンボード	ブリザラ	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：100%)	P.260	■	■	■
トゥーンボード	ブリザラ	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：100%／『ブリザガ』を持っている場合のみ出現)	P.260	■	■	■
トゥーンボード	ブリザガ	2	ミニーがセットしたパネルを買い取る	P.260	■	■	■
トゥーンボード	ブリザガ	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：100%)	P.260	■	■	■
トゥーンボード	サンダラ	1	Capt.ジャスティスがセットしたパネルを買い取る	P.260		■	■
トゥーンボード	サンダラ	1～2	Capt.ダークがセットしたパネルを買い取る	P.260	■		
トゥーンボード	ケアル	1、3	ミニーがセットしたパネルを買い取る	P.260	■	■	■
トゥーンボード	ケアル	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：50%)	P.260	■	■	■
トゥーンボード	ケアルラ	1～2	ミニーがセットしたパネルを買い取る	P.260	■	■	■
トゥーンボード	ゼログラビラ	1	Capt.ジャスティスかCapt.ダークがセットしたパネルを買い取る	P.260	■	■	■
トゥーンボード	ゼログラビラ	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：50%)	P.260	■	■	■
トゥーンボード	マグネ	1～3	ミニーがセットしたパネルを買い取る	P.261	■	■	■
トゥーンボード	フリーズ	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：100%)	P.261	■	■	■
トゥーンボード	ミニマム	1～2	ミニーがセットしたパネルを買い取る	P.262	■	■	■
トゥーンボード	ブラックアウト	1～2	Capt.ダークがセットしたパネルを買い取る	P.262	■		
トゥーンボード	ブラックアウト	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：25%)	P.262	■	■	■
トゥーンボード	バインド	1～2	ミニーがセットしたパネルを買い取る	P.262	■	■	■
トゥーンボード	バインド	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：25%)	P.262	■	■	■
トゥーンボード	ストプラ	1～2	ミニーかCapt.ダークがセットしたパネルを買い取る	P.262	■	■	■
トゥーンボード	ストプラ	1	Capt.ジャスティスがセットしたパネルを買い取る	P.262		■	■
トゥーンボード	ストプラ	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：50%)	P.262	■	■	■
ハニーポットボード	エリアルブレイク	1～2	ティガーがセットしたパネルを買い取る	P.257	■	■	■
ハニーポットボード	ファイアブリッツ	1～2	プーがセットしたパネルを買い取る	P.257	■	■	■
ハニーポットボード	ファイアブリッツ	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：30%)	P.257	■	■	■
ハニーポットボード	ファイアストライク	1、3	ティガーがセットしたパネルを買い取る	P.258	■	■	■
ハニーポットボード	コンフュストライク	1～2	プーがセットしたパネルを買い取る	P.258	■	■	■
ハニーポットボード	コンフュストライク	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：100%／テラ編では『ソウルリリース』を持っている場合のみ出現)	P.258	■	■	■
ハニーポットボード	バインドストライク	1～2	ティガーがセットしたパネルを買い取る	P.258	■	■	■
ハニーポットボード	ソウルリリース	1～2	ティガーがセットしたパネルを買い取る	P.259	■		
ハニーポットボード	ソウルリリース	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：100%)	P.259	■		
ハニーポットボード	ファイラ	1～2	プーがセットしたパネルを買い取る	P.259	■	■	■
ハニーポットボード	ファイラ	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：70%)	P.259	■	■	■
ハニーポットボード	サンダラ	1、3	プーがセットしたパネルを買い取る	P.260	■	■	■
ハニーポットボード	サンダラ	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：100%／ヴェントゥス編のキャンプメニューからのプレイ時は『サンダーロール』を持っている場合のみ出現)	P.260	■	■	■
ハニーポットボード	サンダガ	1	プーかティガーがセットしたパネルを買い取る	P.260	■	■	■

コマンドボードで入手できるコマンド(つづき)

ボード	コマンド名	LV	入手方法	詳細データ	入手できるキャラクター テラ	ヴェントゥス	アクア
ハニーポットボード	ケアルラ	1	ティガーがセットしたパネルを買い取る	P.260	○	○	○
	デトネスクウェア	1～3	プーがセットしたパネルを買い取る	P.260	○	○	○
	デトネスクウェア	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：50%)	P.260	○	○	○
	ゼログラビラ	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：50%)	P.260	○	○	○
	エアロ	1	プーがセットしたパネルを買い取る	P.261	○	○	○
	エアロラ	1	ティガーがセットしたパネルを買い取る	P.261	○	○	○
	スロウ	1～2	プーがセットしたパネルを買い取る	P.262	○	○	○
	ストプラ	1～2	ティガーがセットしたパネルを買い取る	P.262	○	○	○
	スリプル	1	プーがセットしたパネルを買い取る	P.262	○	○	○
	ハイジャンプ	1～2	ティガーがセットしたパネルを買い取る	P.264	○	○	○
	サンダーロール	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：100%)	P.264		○	
シークレットボード	エリアルブレイク	1～2	アクアがセットしたパネルを買い取る	P.257	○	○	
	ファイナルブレイク	1～2	ヴェントゥスがセットしたパネルを買い取る	P.257	○		○
	ファイナルブレイク	2	テラがセットしたパネルを買い取る	P.257		○	○
	ファイナルブレイク	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：100%)	P.257	○	○	○
	ファイナルブレイク	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：100%)	P.257	○	○	○
	スライドダッシュ	1	ヴェントゥスがセットしたパネルを買い取る	P.257	○		○
	ファイアダッシュ	1～2	ヴェントゥスがセットしたパネルを買い取る	P.257	○		○
	ファイアダッシュ	1～2	アクアがセットしたパネルを買い取る	P.257	○	○	
	ファイアダッシュ	1	テラがセットしたパネルを買い取る	P.257		○	○
	ファイアダッシュ	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：100%／キャンプメニューからのプレイ時は『ファイアブリッツ』を持っている場合のみ出現)	P.257	○	○	○
	ソニックレイヴ	1	テラがセットしたパネルを買い取る	P.257		○	○
	ソニックレイヴ	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：100%)	P.257	○	○	○
	ストライクレイド	1	ヴェントゥスがセットしたパネルを買い取る	P.257	○		○
	ファイアブリッツ	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：100%)	P.257	○	○	○
	ファイアブリッツ	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：100%)	P.257	○	○	○
	サンダーブリッツ	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：100%／『ライトニングレイ』を持っている場合のみ出現)	P.258	○	○	○
	エリアルスラム	1～2	ヴェントゥスがセットしたパネルを買い取る	P.258	○		○
	エリアルスラム	1～2	テラがセットしたパネルを買い取る	P.258		○	○
	エリアルスラム	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：100%)	P.258	○	○	○
	エリアルスラム	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：100%)	P.258	○	○	○
	ポイズンブレード	1～2	テラがセットしたパネルを買い取る	P.258		○	○
	スタンブレード	1～2	テラがセットしたパネルを買い取る	P.258		○	○
	コンフュストライク	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：100%)	P.258	○	○	○
	バインドストライク	1～2	テラがセットしたパネルを買い取る	P.258		○	○
	ファイラ	2	アクアがセットしたパネルを買い取る	P.259	○	○	
	クラッカーファイガ	1	アクアがセットしたパネルを買い取る	P.259	○	○	
	クラッカーファイガ	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：100%)	P.259	○	○	○
	ブリザラ	1～2	アクアがセットしたパネルを買い取る	P.260	○	○	
	サンダラ	1～2	アクアがセットしたパネルを買い取る	P.260	○	○	
	サンダラ	1～2	テラがセットしたパネルを買い取る	P.260		○	○
	サンダラ	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：100%)	P.260	○	○	○
	サンダガ	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：100%／『ラグナロク』を持っている場合のみ出現)	P.260	○	○	○

	コマンド名	LV	入手方法	詳細データ	入手できるキャラクター テラ	ヴェントゥス	アクア
シークレットボード	ケアル	1～2	ヴェントゥスがセットしたパネルを買い取る	P.260	○		○
	ケアル	1～2	アクアがセットしたパネルを買い取る	P.260	○	○	
	ケアルラ	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：100%)	P.260	○	○	○
	ケアルラ	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：100%)	P.260	○	○	○
	ゼログラビラ	1～2	アクアがセットしたパネルを買い取る	P.260	○	○	
	ゼログラビラ	1～2	テラがセットしたパネルを買い取る	P.260		○	○
	ゼログラビガ	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：50%)	P.261	○	○	○
	マグネラ	1～2	ヴェントゥスがセットしたパネルを買い取る	P.261	○		○
	マグネラ	1～2	アクアがセットしたパネルを買い取る	P.261	○	○	
	マグネラ	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：100%)	P.261	○	○	○
	マグネガ	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：100%／エリアルスラムを持っている場合のみ出現)	P.261	○	○	○
	マグネガ	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：50%)	P.261	○	○	○
	エアロラ	1～2	ヴェントゥスがセットしたパネルを買い取る	P.261	○		○
	エアロラ	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：100%)	P.261	○	○	○
	エアロガ	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：100%)	P.261	○	○	○
	コンフュ	1～2	ヴェントゥスがセットしたパネルを買い取る	P.262	○		○
	バインド	1	アクアがセットしたパネルを買い取る	P.262	○	○	
	ポイズン	1～2	テラがセットしたパネルを買い取る	P.262		○	○
	スロウ	1～2	ヴェントゥスがセットしたパネルを買い取る	P.262	○		○
	ラグナロク	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：100%)	P.266	○	○	○
	ライトニングレイ	1	ボーナスパネルを買い取る(出現確率：100%)	P.267	○	○	○

『コマンドボード』以外のミニゲームで入手できるデッキコマンド

※どのコマンドも、すべての操作キャラクターで入手可能
※『ランブルレーシング』でコマンドを入手できるのは、ディズニータウンでプレイした場合のみ

ミニゲーム名	コマンド名	入手方法	詳細データ
リズミックアイス	ブリザラ	「イッツ・ア・スモールワールド」のマスターモードをFANTASTICでクリアする(初回)	P.260
	エーテル	「イッツ・ア・スモールワールド」のマスターモードをFANTASTICでクリアする(2回目以降)	P.263
	エリクサー	「イッツ・ア・スモールワールド」のスペシャルモードをFANTASTICでクリアする(初回)	P.263
	メガエーテル	「イッツ・ア・スモールワールド」のスペシャルモードをFANTASTICでクリアする(2回目以降)	P.263
	ハイポーション	「デザート★パラダイス」のマスターモードをFANTASTICでクリアする(2回目以降)	P.263
	メガポーション	「デザート★パラダイス」のスペシャルモードをFANTASTICでクリアする(2回目以降)	P.263
ランブルレーシング	ハイポーション	カントリーコースを3位以内でゴールする	P.263
	エアロラ	ディズニーサーキットを1位でゴールする(初回)	P.261
	ハイポーション	ディズニーサーキットを1位でゴールする(2回目以降)	P.263
	ハイポーション	グランドサーキットを1位でゴールする(2回目以降)	P.263
フルーツスキャッター	バルーンレター	シューゲイザーに勝利する(アクア編のみ)	P.263
	バルーンレター	ブルーザーに勝利する	P.263
	マグネラ	チップ&デールに勝利する(初回)	P.261
	バルーンレター	チップ&デールに勝利する(2回目以降)	P.263
	カオススネーク	キャプテン・ジャスティスかキャプテン・ダークに勝利する(初回)	P.266
	バルーンレター	キャプテン・ジャスティスかキャプテン・ダークに勝利する(2回目以降)	P.263
つぼ壊し	ソニックレイヴ	ヘラクレスに勝利する(初回)	P.257
	オールキュア	ヘラクレスに勝利する(2回目以降)	P.263

INDEX

デッキコマンドの入手方法6

コマンドチャージでの入手

同じ方法でくり返し入手 **できる**

ふたつのコマンドから別のコマンドを作り出す

キャンプメニューで行なえるコマンドチャージでは、手持ちのコマンドふたつを合成して新たなコマンドひとつを作ったり、作り出すコマンドにアビリティをつけたりできる。合成したい2種類のコマンドを選択し、アビリティを確実につけたい場合は合成アイテムも選ぼう(詳細はP.186～188を参照)。



←完成したコマンドが、ほかのコマンドに変化することもある。

コマンドチャージ可能なコマンドの組み合わせ

リストの見かた

【五十音順で掲載。ただし、「○○」「○○ラ」「○○ガ」という強さの段階があるものは、その段階順に掲載】

ひとつ目に選ぶコマンド ① コマンド名	LV	ふたつ目に選ぶコマンド ② コマンド名	LV	完成するコマンド ③ コマンド名	詳細データ	アビリティパターン ④	実行できるキャラクター ⑤ テラ	ヴェントゥス	アクア
ウィッシュブレード	2	ケアル	2	スロットブレード	P.258				
		スナイプバーニング	2	ファイアストライク	P.258	A			
	3	マグネラ	3	マニーマグネ	P.261	G			
		リフレクブリッツ	3	ファイナルブレイク(90%)	P.257	L			
				タイムスプライサー(10%)	P.258	L			
ウインドレイド	5	ケアルガ	4	ホーリーライズ	P.259	P			
		ブレイクタイム	4	ホーリー	P.261	P			

①**ひとつ目に選ぶコマンド**……最初に選ぶコマンドと、選ぶために必要な最低レベル。⑤「利用できるキャラクター」の欄に色がついていない場合は選べない。

②**ふたつ目に選ぶコマンド**……2番目に選ぶコマンドと、選ぶために必要な最低レベル。⑤「利用できるキャラクター」の欄に色がついていない場合は選べない。

③**完成するコマンド**……コマンドチャージ後に完成するコマンド。ほかのコマンドに変化する可能性がある場合は、それぞれ完成する確率を併記。ただし、片方のコマンドの⑤「利用できるキャラクター」の欄に色がついていないときや、片方のコマンドがすでに持っているシュートロックコマンドであるときは、確実にもう一方のコマンドが完成する。

④**アビリティパターン**……完成したコマンドにつく可能性があるアビリティのグループ。アルファベットはページ下部の表に対応しており、使った合成アイテムに応じて、つくアビリティが決まる。シュートロックコマンドの場合は、アビリティをつけることができないので「－」と記載。

⑤**利用できるキャラクター**……そのコマンドの組み合わせのコマンドチャージを行なうことが可能なキャラクター。

ひとつ目に選ぶコマンド コマンド名	LV	ふたつ目に選ぶコマンド コマンド名	LV	完成するコマンド コマンド名	詳細データ	アビリティパターン	実行できるキャラクター テラ	ヴェントゥス	アクア
ウィッシュブレード	2	ケアル	2	スロットブレード	P.258	H			
		スナイプバーニング	2	ファイアストライク	P.258	A			
	3	マグネラ	3	マニーマグネ	P.261	G			
		リフレクブリッツ	3	ファイナルブレイク(90%)	P.257	L			
				タイムスプライサー(10%)	P.258	L			
ウインドレイド	5	ケアルガ	4	ホーリーライズ	P.259	P			
		ブレイクタイム	4	ホーリー	P.261	P			
エアスライド	3	スライドダッシュ	3	コンボスライド	P.265	I			
		マグネ	3	コンボスライド	P.265	K			
	4	ファイナルブレイク	4	ソニックレイヴ(90%)	P.257	P			
				ライトニングレイ(10%)	P.267	－			
		ブリザガ	4	アイススライド	P.265	J			
		ブリザドブレード	3	アイススライド	P.265	N			

アビリティパターン	きらめく結晶	時の結晶	力の結晶	みなぎる結晶	うるおいの結晶	満たされる結晶	めぐりくる結晶
A	ファイアアップ	マジックヘイスト	リーフベール	エアコンボプラス	HPアップ	HPプライズアップ	リンクプライズアップ
B	ブリザドアップ	マジックヘイスト	リーフベール	コンボプラス	アイテムアップ	HPプライズアップ	ラックアップ
C	サンダーアップ	マジックヘイスト	コンボFアップ	エアコンボプラス	HPアップ	ドロー	リンクプライズアップ
D	ケアルアップ	マジックヘイスト	コンボFアップ	コンボプラス	アイテムアップ	ドロー	ラックアップ
E	ファイアガード	アタックヘイスト	リーフベール	コンボプラス	HPアップ	HPプライズアップ	リンクプライズアップ
F	ブリザドガード	アタックヘイスト	リーフベール	エアコンボプラス	アイテムアップ	HPプライズアップ	ラックアップ
G	サンダーガード	アタックヘイスト	コマンドFアップ	コンボプラス	HPアップ	ドロー	リンクプライズアップ
H	ダークガード	アタックヘイスト	コマンドFアップ	エアコンボプラス	アイテムアップ	ドロー	ラックアップ

ひとつ目に選ぶコマンド		ふたつ目に選ぶコマンド		完成するコマンド		アビリティパターン	実行できるキャラクター		
コマンド名	LV	コマンド名	LV	コマンド名	詳細データ		テラ	ヴェントゥス	アクア
エアロ	2	エアロ	2	エアロラ(95%)	P.261	B	○	○	○
				トルネド(5%)	P.262	B		○	
		エリアルブレイク	2	エアロラ(95%)	P.261	F	○	○	○
				トルネド(5%)	P.262	F		○	
		ケアル	2	ケアルラ	P.260	H	○	○	○
		サンダー	2	エアロラ(95%)	P.261	C	○	○	○
				トルネド(5%)	P.262	C		○	
		ブリザド	2	ブリザラ	P.260	J	○	○	○
		マグネ	2	ゼログラビラ(90%)	P.260	L	○	○	○
				デジョン(10%)	P.261	L	○		
	3	エアロラ	3	エアロガ(90%)	P.261	D	○	○	○
				トルネド(10%)	P.262	D		○	
		ファイアブリッツ	3	エリアルスラム	P.258	E	○	○	○
エアロラ	3	エアロ	3	エアロガ(90%)	P.261	D	○	○	○
				トルネド(10%)	P.262	D		○	
		エアロラ	3	エアロガ(90%)	P.261	P	○	○	○
				トルネド(10%)	P.262	P		○	
		エリアルブレイク	3	エアロガ(90%)	P.261	H	○	○	○
				トルネド(10%)	P.262	H		○	
		スナイプバーニング	3	デトネスクウェア	P.260	E	○	○	○
		ファイアストライク	3	エリアルスラム(90%)	P.258	I	○	○	○
				ラストアルカナム(10%)	P.258	I		○	
		ファイガ	3	クラッカーファイガ(80%)	P.259	A	○	○	○
				ファイガバースト(20%)	P.261	A			○
エアロガ	3	ファイラ	3	クラッカーファイガ(80%)	P.259	A	○	○	○
				ファイガバースト(20%)	P.261	A			○
		ファイガ	3	クラッカーファイガ(80%)	P.259	M	○	○	○
				ファイガバースト(20%)	P.261	M			○
	4	コンフュストライク	3	ウインドカッター	P.259	F	○		
				トルネドストライク	P.258	F		○	
		トレジャーレイド	4	ウインドレイド	P.257	N		○	
		バインドストライク	3	ウインドカッター	P.259	N	○		
				トルネドストライク	P.258	N		○	
		フリーズレイド	4	ウインドレイド	P.257	M		○	
		マグネガ	4	トルネド	P.262	P		○	
		リフレクブリッツ	3	マジックアワー(90%)	P.257	P			○
				ライトニングレイ(10%)	P.267	–			○
エスナ	–	リフレク	1	レストアバリア	P.265	P			○
		リフレクトガード	1	レストアガード	P.265	I	○	○	
エリアルスラム	4	ストプガ	4	タイムスプライサー	P.258	N		○	○
		ファイナルブレイク	4	ラストアルカナム	P.258	N		○	
エリアルブレイク	2	エアロ	2	エアロラ(95%)	P.261	F	○	○	○
				トルネド(5%)	P.262	F		○	
		コンフュ	2	コンフュストライク	P.258	H	○	○	○
		スライドダッシュ	2	ストライクレイド	P.257	H	○	○	○
		バインド	2	バインドストライク	P.258	G	○	○	○

アビリティパターン

	きらめく結晶	時の結晶	力の結晶	みなぎる結晶	うるおいの結晶	満たされる結晶	めぐりくる結晶
I	ファイアガード	アタックヘイスト	コマンドFアップ	コンボプラス	HPアップ	HPプライズアップ	リンクプライズアップ
J	ブリザドガード	マジックヘイスト	コンボFアップ	エアコンボプラス	アイテムアップ	HPプライズアップ	EXPウォーク
K	サンダーガード	アタックヘイスト	コマンドFアップ	コンボプラス	HPアップ	ドロー	ラックアップ
L	ダークガード	マジックヘイスト	コンボFアップ	エアコンボプラス	アイテムアップ	ドロー	EXPウォーク
M	ファイアアップ	リロードブースト	コマンドFアップ	コンボリーヴ	ダメージアスピル	HPプライズアップ	EXPチャンス
N	ブリザドアップ	リロードブースト	ラストリーヴ	エアコンボプラス	ダメージアスピル	HPプライズアップ	ラックアップ
O	サンダーアップ	リロードブースト	コンボFアップ	コンボリーヴ	ディフェンダー	ドロー	EXPチャンス
P	ケアルアップ	リロードブースト	ラストリーヴ	コンボプラス	ディフェンダー	ドロー	ラックアップ

コマンドチャージ可能なコマンドの組み合わせ(つづき)

ひとつ目に選ぶコマンド		ふたつ目に選ぶコマンド		完成するコマンド		アビリティパターン	実行できるキャラクター		
コマンド名	LV	コマンド名	LV	コマンド名	詳細データ		テラ	ヴェントゥス	アクア
エリアルブレイク	2	ブリザド	2	ブリザドブレード(95%)	P.258	F	○	○	○
				ラストアルカナム(5%)	P.258	F		○	
		ブリザラ	2	ブリザドブレード(95%)	P.258	J	○	○	○
				ラストアルカナム(5%)	P.258	J		○	
		ポイズン	2	ポイズンブレード(95%)	P.258	H	○	○	○
				バイオバラージュ(5%)	P.267	–	○	○	○
	3	エアロラ	3	エアロガ(90%)	P.261	H	○	○	○
				トルネド(10%)	P.262	H		○	
		スロットブレード	3	ファイナルブレイク(90%)	P.257	H	○	○	○
				ラストアルカナム(10%)	P.258	H		○	
		マグネラ	3	マグネクラッシュ(80%)	P.259	G	○	○	○
				マグネスパイラル(20%)	P.258	G	○	○	○
ガイアブレイク	5	クエイク	5	メテオ	P.262	M	○		
クエイク	5	ガイアブレイク	5	メテオ	P.262	M	○		
		ファイナルブレイク	4	メテオバースト	P.257	P	○		
グライド	–	ファイアブリッツ	3	ファイアグライド	P.265	I		○	
		ファイガ	4	ファイアグライド	P.265	M		○	
クラッカーファイガ	4	バレッジファイア	4	メガフレア	P.261	M	○	○	○
		ファイガバースト	5	レイジングストーム	P.261	M			○
		ホイールロール	4	ファイアロール	P.265	M			○
ケアル	2	ウィッシュブレード	2	スロットブレード	P.258	H			○
		エアロ	2	ケアルラ	P.260	H	○	○	○
		ケアル	2	ケアルラ	P.260	D	○	○	○
		サンダー	2	ケアルラ	P.260	C	○	○	○
	3	ケアルラ	3	ケアルガ	P.260	D	○	○	○
		マグネラ	3	エナジーマグネ	P.261	D			○
ケアルラ	2	ブリザドブレード	2	スロットブレード(95%)	P.258	F	○	○	○
				ラストアルカナム(5%)	P.258	F		○	
		ポイズンブレード	2	スロットブレード(95%)	P.258	L	○	○	○
				ラストアルカナム(5%)	P.258	L		○	
	3	ケアル	3	ケアルガ	P.260	D	○	○	○
		ケアルラ	3	ケアルガ	P.260	P	○	○	○
		マグネラ	3	エナジーマグネ	P.261	P			○
ケアルガ	2	チャージガード	2	スロットブレード(90%)	P.258	L	○	○	
				ブレイクタイム(10%)	P.259	L	○	○	
		チャージバリア	2	スロットブレード(90%)	P.258	L			○
				ブレイクタイム(10%)	P.259	L			○
		レストアガード	2	スロットブレード(90%)	P.258	P	○	○	
				ブレイクタイム(10%)	P.259	P	○	○	
		レストアバリア	2	スロットブレード(90%)	P.258	P			○
				ブレイクタイム(10%)	P.259	P			○
	4	ウインドレイド	5	ホーリーライズ	P.259	P		○	
		リフレク	1	レストアバリア	P.265	L			○
		リフレクトガード	1	レストアガード	P.265	L	○	○	
コンフュ	2	エリアルブレイク	2	コンフュストライク	P.258	H	○	○	○
		ストライクレイド	2	コンフュストライク	P.258	F	○	○	○

アビリティパターン

	きらめく結晶	時の結晶	力の結晶	みなぎる結晶	うるおいの結晶	満たされる結晶	めぐりくる結晶
A	ファイアアップ	マジックヘイスト	リーフベール	エアコンボプラス	HPアップ	HPプライズアップ	リンクプライズアップ
B	ブリザドアップ	マジックヘイスト	リーフベール	コンボプラス	アイテムアップ	HPプライズアップ	ラックアップ
C	サンダーアップ	マジックヘイスト	コンボFアップ	エアコンボプラス	HPアップ	ドロー	リンクプライズアップ
D	ケアルアップ	マジックヘイスト	コンボFアップ	コンボプラス	アイテムアップ	ドロー	ラックアップ
E	ファイアガード	アタックヘイスト	リーフベール	コンボプラス	HPアップ	HPプライズアップ	リンクプライズアップ
F	ブリザドガード	アタックヘイスト	リーフベール	エアコンボプラス	アイテムアップ	HPプライズアップ	ラックアップ
G	サンダーガード	アタックヘイスト	コマンドFアップ	コンボプラス	HPアップ	ドロー	リンクプライズアップ
H	ダークガード	アタックヘイスト	コマンドFアップ	エアコンボプラス	アイテムアップ	ドロー	ラックアップ

ひとつ目に選ぶコマンド		ふたつ目に選ぶコマンド		完成するコマンド		アビリティパターン	実行できるキャラクター		
コマンド名	LV	コマンド名	LV	コマンド名	詳細データ		テラ	ヴェントゥス	アクア
コンフュ	3	ゼログラビデ	3	ブラックアウト	P.262	D	●	●	●
		ゼログラビラ	3	ブラックアウト	P.262	P	●	●	●
		リフレク	1	コンフュバリア	P.266	K			●
コンフュストライク	2	ファイア	2	ファイアダッシュ	P.257	E	●	●	●
	3	エアロガ	4	ウインドカッター	P.259	F	●		
				トルネドストライク	P.258	F		●	
		サンダラ	3	サンダーブリッツ(95%)	P.258	C	●	●	●
				ソロアルカナム(5%)	P.258	C	●		
		ファイラ	3	ファイアブリッツ	P.257	H	●	●	●
		ブルータルブラスト	4	リミットストーム	P.259	F	●		
		リフレク	1	コンフュバリア	P.266	I			●
サンダー	2	エアロ	2	エアロラ(95%)	P.261	C	●	●	●
				トルネド(5%)	P.262	C		●	
		ケアル	2	ケアルラ	P.260	C	●	●	●
		サンダー	2	サンダラ	P.260	C	●	●	●
		スタンブレード	2	サンダラ	P.260	G	●	●	●
		ストライクレイド	2	スタンブレード(95%)	P.258	K	●	●	●
				ソロアルカナム(5%)	P.258	K	●		
		スライドダッシュ	2	スタンブレード(95%)	P.258	G	●	●	●
				ソロアルカナム(5%)	P.258	G	●		
		ゼログラビデ	2	ゼログラビラ(90%)	P.260	C	●	●	●
				デジョン(10%)	P.261	C	●		
		マグネ	2	マグネラ	P.261	C	●	●	●
	3	サンダラ	3	サンダガ(90%)	P.260	C	●	●	●
				ライトニングレイ(10%)	P.267	–	●	●	●
サンダラ	3	コンフュストライク	3	サンダーブリッツ(95%)	P.258	C	●	●	●
				ソロアルカナム(5%)	P.258	C	●		
		サンダー	3	サンダガ(90%)	P.260	C	●	●	●
				ライトニングレイ(10%)	P.267	–	●	●	●
		サンダラ	3	サンダガ(90%)	P.260	O	●	●	●
				ライトニングレイ(10%)	P.267	–	●	●	●
		スタンブレード	3	サンダーブリッツ	P.258	C	●	●	●
		ストライクレイド	3	スタンブレード(95%)	P.258	G	●	●	●
				ソロアルカナム(5%)	P.258	G	●		
		ゼログラビラ	3	ゼログラビガ(80%)	P.261	C	●	●	●
				デジョン(20%)	P.261	C	●		
		バインドストライク	3	サンダガ(90%)	P.260	G	●	●	●
				ライトニングレイ(10%)	P.267	–	●	●	●
		ファイアダッシュ	3	サンダーブリッツ	P.258	E	●	●	●
		フリーズレイド	3	サンダーブリッツ	P.258	F	●	●	●
		マグネラ	3	マニーマグネ	P.261	C			●
サンダガ	3	ストライクレイド	3	サンダガショット(85%)	P.260	C			●
				メテオシャワー(15%)	P.266	–			●
		ファイガ	3	サンダガショット(85%)	P.260	A			●
				メテオシャワー(15%)	P.266	–			●
		フリーズレイド	3	サンダガショット(85%)	P.260	B			●

アビリティパターン

	きらめく結晶	時の結晶	力の結晶	みなぎる結晶	うるおいの結晶	満たされる結晶	めぐりくる結晶
I	ファイアガード	アタックヘイスト	コマンドFアップ	コンボプラス	HPアップ	HPプライズアップ	リンクプライズアップ
J	ブリザドガード	マジックヘイスト	コンボFアップ	エアコンボプラス	アイテムアップ	HPプライズアップ	EXPウォーク
K	サンダーガード	アタックヘイスト	コマンドFアップ	コンボプラス	HPアップ	ドロー	ラックアップ
L	ダークガード	マジックヘイスト	コンボFアップ	エアコンボプラス	アイテムアップ	ドロー	EXPウォーク
M	ファイアアップ	リロードブースト	コマンドFアップ	コンボリーヴ	ダメージアスピル	HPプライズアップ	EXPチャンス
N	ブリザドアップ	リロードブースト	ラストリーヴ	エアコンボプラス	ダメージアスピル	HPプライズアップ	ラックアップ
O	サンダーアップ	リロードブースト	コンボFアップ	コンボリーヴ	ディフェンダー	ドロー	EXPチャンス
P	ケアルアップ	リロードブースト	ラストリーヴ	コンボプラス	ディフェンダー	ドロー	ラックアップ

コマンドチャージ可能なコマンドの組み合わせ(つづき)

ひとつ目に選ぶコマンド		ふたつ目に選ぶコマンド		完成するコマンド		アビリティパターン	実行できるキャラクター		
コマンド名	LV	コマンド名	LV	コマンド名	詳細データ		テラ	ヴェントゥス	アクア
サンダガ	3	フリーズレイド	3	メテオシャワー(15%)	P.266	–			○
	4	ドッジロール	4	サンダーロール(80%)	P.264	K		○	
				スパークレイド(20%)	P.257	K		○	
		リフレクトガード	1	スタンガード	P.265	C	○	○	
サンダーブリッツ	2	スライドダッシュ	2	リベンジブリッツ	P.266	K			○
	4	ドッジロール	4	サンダーロール(80%)	P.264	L		○	
				スパークレイド(20%)	P.257	L		○	
		ファイアダッシュ	4	ソニックレイヴ(90%)	P.257	G	○	○	○
				ライトニングレイ(10%)	P.267	–	○	○	○
スタンガード	3	ドッジロール	4	サンダーロール(80%)	P.264	K		○	
				スパークレイド(20%)	P.257	K		○	
スタンブレード	2	サンダー	2	サンダラ	P.260	G	○	○	○
		ゼログラビデ	2	バインドストライク	P.258	C	○	○	○
		バインドストライク	2	ウィッシュブレード	P.258	O			○
		ファイア	2	ファイアストライク	P.258	G	○	○	○
		マグネ	2	マグネラ	P.261	G	○	○	○
		リフレクブリッツ	2	ウィッシュブレード	P.258	G			○
	3	サンダラ	3	サンダーブリッツ	P.258	C	○	○	○
		スロットブレード	3	ファイナルブレイク(90%)	P.257	G	○	○	○
				タイムスプライサー(10%)	P.258	G		○	○
		デトネシールド	3	ブルータルブラスト(70%)	P.258	H	○		
				クエイク(30%)	P.262	H	○		
		マグネラ	3	マグネクラッシュ(80%)	P.259	K	○	○	○
				マグネスパイラル(20%)	P.258	K	○	○	○
		リフレク	3	リフレクブリッツ	P.258	G			○
		リフレクトガード	1	スタンガード	P.265	K	○	○	
ストップ	2	ストップ	2	ストプラ	P.262	C	○	○	○
		スロウ	2	ストプラ	P.262	G	○	○	○
	3	ストプラ	3	ストプガ	P.262	C	○	○	○
		スナイプバーニング	3	デトネシールド	P.260	E	○	○	○
		ファイラ	3	デトネスクウェア	P.260	A	○	○	○
ストプラ	3	ストップ	3	ストプガ	P.262	C	○	○	○
		ストプラ	3	ストプガ	P.262	O	○	○	○
		ファイガ	3	バレッジファイア(80%)	P.259	E	○	○	○
				ファイガバースト(20%)	P.261	E			○
		マグネラ	3	Dリンクマグネ	P.261	C			○
		リフレク	1	デトネスクウェア	P.260	D			○
		リフレクトガード	1	デトネシールド	P.260	D	○	○	
ストプガ	3	ファイガ	3	バレッジファイア(80%)	P.259	M	○	○	○
				ファイガバースト(20%)	P.261	M			○
		リフレク	1	ストップバリア(80%)	P.266	I			○
				タイムスプライサー(20%)	P.258	I			○
	4	エリアルスラム	4	タイムスプライサー	P.258	N		○	○
		ソニックレイヴ	5	ザンテツケン(80%)	P.257	N	○		
				ソロアルカナム(20%)	P.258	N	○		
		ダークヘイズ	4	ザンテツケン(80%)	P.257	M	○		

アビリティパターン

	きらめく結晶	時の結晶	力の結晶	みなぎる結晶	うるおいの結晶	満たされる結晶	めぐりくる結晶
A	ファイアアップ	マジックヘイスト	リーフベール	エアコンボプラス	HPアップ	HPプライズアップ	リンクプライズアップ
B	ブリザドアップ	マジックヘイスト	リーフベール	コンボプラス	アイテムアップ	HPプライズアップ	ラックアップ
C	サンダーアップ	マジックヘイスト	コンボFアップ	エアコンボプラス	HPアップ	ドロー	リンクプライズアップ
D	ケアルアップ	マジックヘイスト	コンボFアップ	コンボプラス	アイテムアップ	ドロー	ラックアップ
E	ファイアガード	アタックヘイスト	リーフベール	コンボプラス	HPアップ	HPプライズアップ	リンクプライズアップ
F	ブリザドガード	アタックヘイスト	リーフベール	エアコンボプラス	アイテムアップ	HPプライズアップ	ラックアップ
G	サンダーガード	アタックヘイスト	コマンドFアップ	コンボプラス	HPアップ	ドロー	リンクプライズアップ
H	ダークガード	アタックヘイスト	コマンドFアップ	エアコンボプラス	アイテムアップ	ドロー	ラックアップ

ひとつ目に選ぶコマンド		ふたつ目に選ぶコマンド		完成するコマンド		アビリティパターン	実行できるキャラクター		
コマンド名	LV	コマンド名	LV	コマンド名	詳細データ		テラ	ヴェントゥス	アクア
ストプガ	4	ダークヘイズ	4	ソロアルカナム(20%)	P.258	M	○		
ストライクレイド	2	コンフュ	2	コンフュストライク	P.258	F	○	○	○
		サンダー	2	スタンブレード(95%)	P.258	K	○	○	○
				ソロアルカナム(5%)	P.258	K	○		
		スライドダッシュ	2	リベンジレイド	P.266	L		○	
		バインド	2	バインドストライク	P.258	H	○	○	○
		ブリザド	2	ブリザラ	P.260	F	○	○	○
		ポイズン	2	ポイズンブレード(95%)	P.258	E	○	○	○
				バイオバラージュ(5%)	P.267	−	○	○	○
		リフレクブリッツ	2	ウィッシュブレード	P.258	H			○
	3	サンダラ	3	スタンブレード(95%)	P.258	G	○	○	○
				ソロアルカナム(5%)	P.258	G	○		
		サンダガ	3	サンダガショット(85%)	P.260	C			○
				メテオシャワー(15%)	P.266	−			○
		スロットブレード	3	トレジャーレイド	P.257	H		○	
		ブリザラ	3	フリーズレイド	P.257	C	○	○	○
スナイプバーニング	2	ウィッシュブレード	2	ファイアストライク	P.258	A			○
		ファイア	2	ファイラ	P.259	I	○	○	○
	3	エアロラ	3	デトネスクウェア	P.260	E	○	○	○
		ストップ	3	デトネシールド	P.260	E	○	○	○
		ファイアダッシュ	3	ファイアブリッツ	P.257	E	○	○	○
スライドダッシュ	2	エリアルブレイク	2	ストライクレイド	P.257	H	○	○	○
		サンダー	2	スタンブレード(95%)	P.258	G	○	○	○
				ソロアルカナム(5%)	P.258	G	○		
		サンダーブリッツ	2	リベンジブリッツ	P.266	K			○
		ストライクレイド	2	リベンジレイド	P.266	L		○	
		ゼログラビデ	2	コンフュストライク	P.258	G	○	○	○
		ファイア	2	ファイアダッシュ	P.257	E	○	○	○
		ファイラ	2	ファイアダッシュ	P.257	I	○	○	○
		ファイアブリッツ	2	リベンジブリッツ	P.266	I			○
		ブリザド	2	ブリザドブレード(95%)	P.258	B	○	○	○
				ラストアルカナム(5%)	P.258	B		○	
		ブリザラ	2	ブリザドブレード(95%)	P.258	F	○	○	○
				ラストアルカナム(5%)	P.258	F		○	
		ポイズン	2	ポイズンブレード(95%)	P.258	G	○	○	○
				バイオバラージュ(5%)	P.267	−	○	○	○
		リベンジスタンプ	2	リベンジファング	P.266	L	○		
	3	エアスライド	3	コンボスライド	P.265	I		○	○
		マグネラ	3	コンボスライド	P.265	L		○	○
スロウ	2	ストップ	2	ストプラ	P.262	G	○	○	○
		スロウ	2	ストプラ	P.262	K	○	○	○
	3	ファイガ	3	バレッジファイア(80%)	P.259	A	○	○	○
				ファイガバースト(20%)	P.261	A			○
スロットブレード	3	エリアルブレイク	3	ファイナルブレイク(90%)	P.257	H	○	○	○
				ラストアルカナム(10%)	P.258	H		○	
		スタンブレード	3	ファイナルブレイク(90%)	P.257	G	○	○	○

アビリティパターン

	きらめく結晶	時の結晶	力の結晶	みなぎる結晶	うるおいの結晶	満たされる結晶	めぐりくる結晶
I	ファイアガード	アタックヘイスト	コマンドFアップ	コンボプラス	HPアップ	HPプライズアップ	リンクプライズアップ
J	ブリザドガード	マジックヘイスト	コンボFアップ	エアコンボプラス	アイテムアップ	HPプライズアップ	EXPウォーク
K	サンダーガード	アタックヘイスト	コマンドFアップ	コンボプラス	HPアップ	ドロー	ラックアップ
L	ダークガード	マジックヘイスト	コンボFアップ	エアコンボプラス	アイテムアップ	ドロー	EXPウォーク
M	ファイアアップ	リロードブースト	コマンドFアップ	コンボリーヴ	ダメージアスピル	HPプライズアップ	EXPチャンス
N	ブリザドアップ	リロードブースト	ラストリーヴ	エアコンボプラス	ダメージアスピル	HPプライズアップ	ラックアップ
O	サンダーアップ	リロードブースト	コンボFアップ	コンボリーヴ	ディフェンダー	ドロー	EXPチャンス
P	ケアルアップ	リロードブースト	ラストリーヴ	コンボプラス	ディフェンダー	ドロー	ラックアップ

INDEX

コマンドチャージ可能なコマンドの組み合わせ(つづき)

ひとつ目に選ぶコマンド		ふたつ目に選ぶコマンド		完成するコマンド		アビリティパターン	実行できるキャラクター		
コマンド名	LV	コマンド名	LV	コマンド名	詳細データ		テラ	ヴェントゥス	アクア
スロットブレード	3	スタンブレード	3	タイムスプライサー(10%)	P.258	G		●	●
		ストライクレイド	3	トレジャーレイド	P.257	H		●	
		マグネ	3	トレジャーレイド	P.257	E		●	
		マグネラ	3	トレジャーレイド	P.257	G		●	
ゼログラビデ	2	サンダー	2	ゼログラビラ(90%)	P.260	C	●	●	●
				デジョン(10%)	P.261	C	●		
		スタンブレード	2	バインドストライク	P.258	C	●	●	●
		スライドダッシュ	2	コンフュストライク	P.258	G	●	●	●
		ゼログラビデ	2	ゼログラビラ(90%)	P.260	D	●	●	●
				デジョン(10%)	P.261	D	●		
		マグネ	2	サンダラ	P.260	K	●	●	●
	3	コンフュ	3	ブラックアウト	P.262	D	●	●	●
		ゼログラビラ	3	ゼログラビガ(80%)	P.261	D	●	●	●
				デジョン(20%)	P.261	D	●		
		ファイアブリッツ	3	ダークヘイズ	P.257	I	●		
		ファイラ	3	デトネシールド	P.260	A	●	●	●
ゼログラビラ	3	コンフュ	3	ブラックアウト	P.262	P	●	●	●
		サンダラ	3	ゼログラビガ(80%)	P.261	C	●	●	●
				デジョン(20%)	P.261	C	●		
		ゼログラビデ	3	ゼログラビガ(80%)	P.261	D	●	●	●
				デジョン(20%)	P.261	D	●		
		ゼログラビラ	3	ゼログラビガ(80%)	P.261	P	●	●	●
				デジョン(20%)	P.261	P	●		
		ファイアダッシュ	3	ダークヘイズ	P.257	E	●		
		ポイズン	3	ブラックアウト	P.262	L	●	●	●
		マグネ	3	マグネクラッシュ(80%)	P.259	C	●	●	●
				マグネスパイラル(20%)	P.258	C	●	●	●
		マグネラ	3	Dリンクマグネ	P.261	K			●
ゼログラビガ	4	ファイナルブレイク	4	マジックアワー(90%)	P.257	H			●
				メテオシャワー(10%)	P.266	–			●
		ブルータルブラスト	4	クエイク(90%)	P.262	M	●		
				メテオ(10%)	P.262	M	●		
		マグネスパイラル	5	アトモスブレイク	P.262	O	●	●	●
ソニックレイヴ	5	ストプガ	4	ザンテツケン(80%)	P.257	N	●		
				ソロアルカナム(20%)	P.258	N	●		
		ダークヘイズ	4	カオスレイヴ(80%)	P.257	M	●		
				ソロアルカナム(20%)	P.258	M	●		
ダークヘイズ	4	ストプガ	4	ザンテツケン(80%)	P.257	M	●		
				ソロアルカナム(20%)	P.258	M	●		
		ソニックレイヴ	5	カオスレイヴ(80%)	P.257	M	●		
				ソロアルカナム(20%)	P.258	M	●		
		デジョン	5	ソウルリリース	P.259	M	●		
		ファイガ	4	ダークファイガ	P.259	E	●		
		ファイナルブレイク	4	ソニックレイヴ(90%)	P.257	E	●		
				ライトニングレイ(10%)	P.267	–	●		
チャージガード	2	ケアルガ	2	スロットブレード(90%)	P.258	L	●	●	

アビリティパターン

	きらめく結晶	時の結晶	力の結晶	みなぎる結晶	うるおいの結晶	満たされる結晶	めぐりくる結晶
A	ファイアアップ	マジックヘイスト	リーフベール	エアコンボプラス	HPアップ	HPプライズアップ	リンクプライズアップ
B	ブリザドアップ	マジックヘイスト	リーフベール	コンボプラス	アイテムアップ	HPプライズアップ	ラックアップ
C	サンダーアップ	マジックヘイスト	コンボFアップ	エアコンボプラス	HPアップ	ドロー	リンクプライズアップ
D	ケアルアップ	マジックヘイスト	コンボFアップ	コンボプラス	アイテムアップ	ドロー	ラックアップ
E	ファイアガード	アタックヘイスト	リーフベール	コンボプラス	HPアップ	HPプライズアップ	リンクプライズアップ
F	ブリザドガード	アタックヘイスト	リーフベール	エアコンボプラス	アイテムアップ	HPプライズアップ	ラックアップ
G	サンダーガード	アタックヘイスト	コマンドFアップ	コンボプラス	HPアップ	ドロー	リンクプライズアップ
H	ダークガード	アタックヘイスト	コマンドFアップ	エアコンボプラス	アイテムアップ	ドロー	ラックアップ

ひとつ目に選ぶコマンド		ふたつ目に選ぶコマンド		完成するコマンド		アビリティパターン	実行できるキャラクター		
コマンド名	LV	コマンド名	LV	コマンド名	詳細データ		テラ	ヴェントゥス	アクア
チャージガード	2	ケアルガ	2	ブレイクタイム(10%)	P.259	L	●	●	
チャージバリア	2	ケアルガ	2	スロットブレード(90%)	P.258	L			●
				ブレイクタイム(10%)	P.259	L			●
デジョン	4	マグネラ	3	ミニマム	P.262	P	●		
	5	ダークヘイズ	4	ソウルリリース	P.259	M	●		
		ポイズンブレード	3	ソウルリリース	P.259	E	●		
デトネシールド	3	スタンブレード	3	ブルータルブラスト(70%)	P.258	H	●		
				クエイク(30%)	P.262	H	●		
	4	デトネスクウェア	4	デトネチェイサー	P.260	M			●
		ブリザガ	4	アイスバラージュ	P.261	N			●
		マグネガ	4	デトネチェイサー	P.260	I			●
デトネスクウェア	3	バインドストライク	3	ブルータルブラスト(70%)	P.258	K	●		
				クエイク(30%)	P.262	K	●		
	4	デトネシールド	4	デトネチェイサー	P.260	M			●
		ブリザガ	4	アイスバラージュ	P.261	J			●
		マグネガ	4	デトネチェイサー	P.260	E			●
ドッジロール	4	サンダーブリッツ	4	サンダーロール(80%)	P.264	L		●	
				スパークレイド(20%)	P.257	L		●	
		サンダガ	4	サンダーロール(80%)	P.264	K		●	
				スパークレイド(20%)	P.257	K		●	
		スタンガード	3	サンダーロール(80%)	P.264	K		●	
				スパークレイド(20%)	P.257	K		●	
トリプルブリザガ	4	フリーズ	5	グレイシャルアーツ	P.261	N			●
		ブリザガ	4	フリーズ	P.261	N			●
トレジャーレイド	4	エアロガ	4	ウインドレイド	P.257	N		●	
		マグネガ	4	スパークレイド	P.257	P		●	
ハイジャンプ	3	ファイアダッシュ	3	エリアルスラム	P.258	A	●	●	●
バインド	2	エリアルブレイク	2	バインドストライク	P.258	G	●	●	●
		ストライクレイド	2	バインドストライク	P.258	H	●	●	●
	3	ファイア	3	スナイプバーニング	P.262	A	●	●	●
		ファイラ	3	スナイプバーニング	P.262	I	●	●	●
		マグネガ	4	ミニマム	P.262	C	●	●	●
バインドストライク	2	スタンブレード	2	ウィッシュブレード	P.258	O			●
	3	エアロガ	4	ウインドカッター	P.259	N	●		
				トルネドストライク	P.258	N		●	
		サンダラ	3	サンダガ(90%)	P.260	G	●	●	●
				ライトニングレイ(10%)	P.267	–	●	●	●
		デトネスクウェア	3	ブルータルブラスト(70%)	P.258	K	●		
				クエイク(30%)	P.262	K	●		
		ファイラ	3	ファイアブリッツ	P.257	G	●	●	●
		ブリザガ	4	フリーズ	P.261	J	●	●	●
		ブリザドブレード	3	フリーズレイド	P.257	G	●	●	●
		ブルータルブラスト	4	リミットストーム	P.259	E	●		
		マグネガ	4	マグネスパイラル	P.258	O	●	●	●
		マグネクラッシュ	4	マグネスパイラル	P.258	G	●	●	●
バレッジファイア	4	クラッカーファイガ	4	メガフレア	P.261	M	●	●	●

アビリティパターン

	きらめく結晶	時の結晶	力の結晶	みなぎる結晶	うるおいの結晶	満たされる結晶	めぐりくる結晶
I	ファイアガード	アタックヘイスト	コマンドFアップ	コンボプラス	HPアップ	HPプライズアップ	リンクプライズアップ
J	ブリザドガード	マジックヘイスト	コンボFアップ	エアコンボプラス	アイテムアップ	HPプライズアップ	EXPウォーク
K	サンダーガード	アタックヘイスト	コマンドFアップ	コンボプラス	HPアップ	ドロー	ラックアップ
L	ダークガード	マジックヘイスト	コンボFアップ	エアコンボプラス	アイテムアップ	ドロー	EXPウォーク
M	ファイアアップ	リロードブースト	コマンドFアップ	コンボリーヴ	ダメージアスピル	HPプライズアップ	EXPチャンス
N	ブリザドアップ	リロードブースト	ラストリーヴ	エアコンボプラス	ダメージアスピル	HPプライズアップ	ラックアップ
O	サンダーアップ	リロードブースト	コンボFアップ	コンボリーヴ	ディフェンダー	ドロー	EXPチャンス
P	ケアルアップ	リロードブースト	ラストリーヴ	コンボプラス	ディフェンダー	ドロー	ラックアップ

コマンドチャージ可能なコマンドの組み合わせ(つづき)

ひとつ目に選ぶコマンド		ふたつ目に選ぶコマンド		完成するコマンド		アビリティパターン	実行できるキャラクター		
コマンド名	LV	コマンド名	LV	コマンド名	詳細データ		テラ	ヴェントゥス	アクア
ファイア	2	コンフュストライク	2	ファイアダッシュ	P.257	E	○	○	○
		スタンブレード	2	ファイアストライク	P.258	G	○	○	○
		スナイプバーニング	2	ファイラ	P.259	I	○	○	○
		スライドダッシュ	2	ファイアダッシュ	P.257	E	○	○	○
		ファイア	2	ファイラ	P.259	A	○	○	○
		ファイアストライク	2	ファイラ	P.259	E	○	○	○
		ファイアダッシュ	2	ファイラ	P.259	E	○	○	○
	3	バインド	3	スナイプバーニング	P.262	A	○	○	○
		ファイラ	3	ファイガ(90%)	P.259	A	○	○	○
				レイジングストーム(10%)	P.261	A			○
ファイラ	2	スライドダッシュ	2	ファイアダッシュ	P.257	I	○	○	○
		ファイアストライク	2	ファイアダッシュ(※1)	P.257	A	○	○	○
		ポイズンブレード	2	ファイアストライク	P.258	E	○	○	○
	3	エアロガ	3	クラッカーファイガ(80%)	P.259	A	○	○	○
				ファイガバースト(20%)	P.261	A			○
		コンフュストライク	3	ファイアブリッツ	P.257	H	○	○	○
		ストップ	3	デトネスクウェア	P.260	A	○	○	○
		ゼログラビデ	3	デトネシールド	P.260	A	○	○	○
		バインド	3	スナイプバーニング	P.262	I	○	○	○
		バインドストライク	3	ファイアブリッツ	P.257	G	○	○	○
		ファイア	3	ファイガ(90%)	P.259	A	○	○	○
				レイジングストーム(10%)	P.261	A			○
		ファイラ	3	ファイガ(90%)	P.259	M	○	○	○
				レイジングストーム(10%)	P.261	M			○
		ファイガ	3	トリプルファイガ(90%)	P.259	A			○
				レイジングストーム(10%)	P.261	A			○
		ファイアストライク	3	ファイアブリッツ	P.257	A	○	○	○
		ファイアダッシュ	3	ファイガ(90%)	P.259	E	○	○	○
				レイジングストーム(10%)	P.261	E			○
		リフレク	1	デトネスクウェア	P.260	I			○
		リフレクトガード	1	デトネシールド	P.260	I	○	○	
ファイガ	3	エアロラ	3	クラッカーファイガ(80%)	P.259	A	○	○	○
				ファイガバースト(20%)	P.261	A			○
		エアロガ	3	クラッカーファイガ(80%)	P.259	M	○	○	○
				ファイガバースト(20%)	P.261	M			○
		サンダガ	3	サンダガショット(85%)	P.260	A			○
				メテオシャワー(15%)	P.266	–			○
		ストプラ	3	バレッジファイア(80%)	P.259	E	○	○	○
				ファイガバースト(20%)	P.261	E			○
		ストプガ	3	バレッジファイア(80%)	P.259	M	○	○	○
				ファイガバースト(20%)	P.261	M			○
		スロウ	3	バレッジファイア(80%)	P.259	A	○	○	○
				ファイガバースト(20%)	P.261	A			○
		ファイラ	3	トリプルファイガ(90%)	P.259	A			○
				レイジングストーム(10%)	P.261	A			○
		ファイガ	3	トリプルファイガ(90%)	P.259	M			○

アビリティパターン

	きらめく結晶	時の結晶	力の結晶	みなぎる結晶	うるおいの結晶	満たされる結晶	めぐりくる結晶
A	ファイアアップ	マジックヘイスト	リーフベール	エアコンボプラス	HPアップ	HPプライズアップ	リンクプライズアップ
B	ブリザドアップ	マジックヘイスト	リーフベール	コンボプラス	アイテムアップ	HPプライズアップ	ラックアップ
C	サンダーアップ	マジックヘイスト	コンボFアップ	エアコンボプラス	HPアップ	ドロー	リンクプライズアップ
D	ケアルアップ	マジックヘイスト	コンボFアップ	コンボプラス	アイテムアップ	ドロー	ラックアップ
E	ファイアガード	アタックヘイスト	リーフベール	コンボプラス	HPアップ	HPプライズアップ	リンクプライズアップ
F	ブリザドガード	アタックヘイスト	リーフベール	エアコンボプラス	アイテムアップ	HPプライズアップ	ラックアップ
G	サンダーガード	アタックヘイスト	コマンドFアップ	コンボプラス	HPアップ	ドロー	リンクプライズアップ
H	ダークガード	アタックヘイスト	コマンドFアップ	エアコンボプラス	アイテムアップ	ドロー	ラックアップ

※1……『ファイラ』と『ファイアストライク』の両方がLV3の場合は『ファイアブリッツ』が完成する

ひとつ目に選ぶコマンド		ふたつ目に選ぶコマンド		完成するコマンド		アビリティパターン	実行できるキャラクター		
コマンド名	LV	コマンド名	LV	コマンド名	詳細データ		テラ	ヴェントゥス	アクア
ファイガ	3	ファイガ	3	レイジングストーム(10%)	P.261	M			○
		ファイナルブレイク	3	トリプルファイガ(90%)	P.259	E			○
				レイジングストーム(10%)	P.261	E			○
	4	グライド	—	ファイアグライド	P.265	M		○	
		ダークヘイズ	4	ダークファイガ	P.259	E	○		
		ブラックアウト	3	ダークファイガ	P.259	M	○		
		ホイールロール	4	ファイアロール	P.265	M			○
ファイアストライク	2	ファイア	2	ファイラ	P.259	E	○	○	○
		ファイラ	2	ファイアダッシュ(※1)	P.257	A	○	○	○
	3	エアロラ	3	エリアルスラム(90%)	P.258	I	○	○	○
				ラストアルカナム(10%)	P.258	I		○	
		ファイラ	3	ファイアブリッツ	P.257	A	○	○	○
		ブルータルブラスト	4	メテオバースト	P.257	E	○		
ファイアダッシュ	2	ファイア	2	ファイラ	P.259	E	○	○	○
	3	サンダラ	3	サンダーブリッツ	P.258	E	○	○	○
		スナイプバーニング	3	ファイアブリッツ	P.257	E	○	○	○
		ゼログラビラ	3	ダークヘイズ	P.257	E	○		
		ハイジャンプ	3	エリアルスラム	P.258	A	○	○	○
		ファイラ	3	ファイガ(90%)	P.259	E	○	○	○
				レイジングストーム(10%)	P.261	E			○
		ブラックアウト	3	ダークヘイズ	P.257	A	○		
		リフレク	3	リフレクブリッツ	P.258	E			○
	4	サンダーブリッツ	4	ソニックレイヴ(90%)	P.257	G	○	○	○
				ライトニングレイ(10%)	P.267	–	○	○	○
ファイアブリッツ	2	スライドダッシュ	2	リベンジブリッツ	P.266	I			○
	3	エアロ	3	エリアルスラム	P.258	E	○	○	○
		グライド	—	ファイアグライド	P.265	I		○	
		ゼログラビデ	3	ダークヘイズ	P.257	I	○		
		ホイールロール	4	ファイアロール(90%)	P.265	I			○
				レイジングストーム(10%)	P.261	I			○
ファイガバースト	5	クラッカーファイガ	4	レイジングストーム	P.261	M			○
ファイナルブレイク	3	ファイガ	3	トリプルファイガ(90%)	P.259	E			○
				レイジングストーム(10%)	P.261	E			○
		ブリザガ	3	トリプルブリザガ	P.260	F			○
	4	エアスライド	4	ソニックレイヴ(90%)	P.257	P	○	○	○
				ライトニングレイ(10%)	P.267	–	○	○	○
		エリアルスラム	4	ラストアルカナム	P.258	N		○	
		クエイク	5	メテオバースト	P.257	P	○		
		ゼログラビガ	4	マジックアワー(90%)	P.257	H			○
				メテオシャワー(10%)	P.266	–			○
		ダークヘイズ	4	ソニックレイヴ(90%)	P.257	E	○		
				ライトニングレイ(10%)	P.267	–	○		
ブラックアウト	3	ファイアダッシュ	3	ダークヘイズ	P.257	A	○		
		ファイガ	4	ダークファイガ	P.259	M	○		
フリーズ	5	トリプルブリザガ	4	グレイシャルアーツ	P.261	N			○
		ブリザガ	4	グレイシャルアーツ	P.261	B			○

アビリティパターン

	きらめく結晶	時の結晶	力の結晶	みなぎる結晶	うるおいの結晶	満たされる結晶	めぐりくる結晶
I	ファイアガード	アタックヘイスト	コマンドFアップ	コンボプラス	HPアップ	HPプライズアップ	リンクプライズアップ
J	ブリザドガード	マジックヘイスト	コンボFアップ	エアコンボプラス	アイテムアップ	HPプライズアップ	EXPウォーク
K	サンダーガード	アタックヘイスト	コマンドFアップ	コンボプラス	HPアップ	ドロー	ラックアップ
L	ダークガード	マジックヘイスト	コンボFアップ	エアコンボプラス	アイテムアップ	ドロー	EXPウォーク
M	ファイアアップ	リロードブースト	コマンドFアップ	コンボリーヴ	ダメージアスピル	HPプライズアップ	EXPチャンス
N	ブリザドアップ	リロードブースト	ラストリーヴ	エアコンボプラス	ダメージアスピル	HPプライズアップ	ラックアップ
O	サンダーアップ	リロードブースト	コンボFアップ	コンボリーヴ	ディフェンダー	ドロー	EXPチャンス
P	ケアルアップ	リロードブースト	ラストリーヴ	コンボプラス	ディフェンダー	ドロー	ラックアップ

コマンドチャージ可能なコマンドの組み合わせ(つづき)

ひとつ目に選ぶコマンド コマンド名	LV	ふたつ目に選ぶコマンド コマンド名	LV	完成するコマンド コマンド名	詳細データ	アビリティパターン	テラ	ヴェントゥス	アクア
フリーズレイド	3	サンダラ	3	サンダーブリッツ	P.258	F	●	●	●
		サンダガ	3	サンダガショット(85%)	P.260	B			●
				メテオシャワー(15%)	P.266	–			●
	4	エアロガ	4	ウインドレイド	P.257	M		●	
		ブリザガ	4	フリーズ	P.261	F	●	●	●
		マグネガ	4	スパークレイド	P.257	O		●	
ブリザド	2	エアロ	2	ブリザラ	P.260	J	●	●	●
		エリアルブレイク	2	ブリザドブレード(95%)	P.258	F	●	●	●
				ラストアルカナム(5%)	P.258	F		●	
		ストライクレイド	2	ブリザラ	P.260	F	●	●	●
		スライドダッシュ	2	ブリザドブレード(95%)	P.258	B	●	●	●
				ラストアルカナム(5%)	P.258	B		●	
		ブリザド	2	ブリザラ	P.260	B	●	●	●
		ブリザドブレード	2	ブリザラ	P.260	F	●	●	●
	3	ブリザラ	3	ブリザガ	P.260	B	●	●	●
ブリザラ	2	エリアルブレイク	2	ブリザドブレード(95%)	P.258	J	●	●	●
				ラストアルカナム(5%)	P.258	J		●	
		スライドダッシュ	2	ブリザドブレード(95%)	P.258	F	●	●	●
				ラストアルカナム(5%)	P.258	F		●	
	3	ストライクレイド	3	フリーズレイド	P.257	C	●	●	●
		ブリザド	3	ブリザガ	P.260	B	●	●	●
		ブリザラ	3	ブリザガ	P.260	N	●	●	●
		ブリザガ	3	トリプルブリザガ	P.260	B			●
		ブリザドブレード	3	ブリザガ	P.260	F	●	●	●
ブリザガ	3	ファイナルブレイク	3	トリプルブリザガ	P.260	F			●
		ブリザラ	3	トリプルブリザガ	P.260	B			●
		ブリザガ	3	トリプルブリザガ	P.260	N			●
	4	エアスライド	4	アイススライド	P.265	J	●	●	●
		デトネシールド	4	アイスバラージュ	P.261	N			●
		デトネスクウェア	4	アイスバラージュ	P.261	J			●
		トリプルブリザガ	4	フリーズ	P.261	N			●
		バインドストライク	3	フリーズ	P.261	J	●	●	●
		フリーズ	5	グレイシャルアーツ	P.261	B			●
		フリーズレイド	4	フリーズ	P.261	F	●	●	●
ブリザドブレード	2	ケアルラ	2	スロットブレード(95%)	P.258	F	●	●	●
				ラストアルカナム(5%)	P.258	F		●	
		ブリザド	2	ブリザラ	P.260	F	●	●	●
	3	エアスライド	4	アイススライド	P.265	N	●	●	●
		バインドストライク	3	フリーズレイド	P.257	G	●	●	●
		ブリザラ	3	ブリザガ	P.260	F	●	●	●
ブルータルブラスト	4	コンフュストライク	3	リミットストーム	P.259	F	●		
		ゼログラビガ	4	クエイク(90%)	P.262	M	●		
				メテオ(10%)	P.262	M	●		
		バインドストライク	3	リミットストーム	P.259	E	●		
		ファイアストライク	3	メテオバースト	P.257	E	●		
		ブルータルブラスト	4	ガイアブレイク(70%)	P.259	P	●		

アビリティパターン

	きらめく結晶	時の結晶	力の結晶	みなぎる結晶	うるおいの結晶	満たされる結晶	めぐりくる結晶
A	ファイアアップ	マジックヘイスト	リーフベール	エアコンボプラス	HPアップ	HPプライズアップ	リンクプライズアップ
B	ブリザドアップ	マジックヘイスト	リーフベール	コンボプラス	アイテムアップ	HPプライズアップ	ラックアップ
C	サンダーアップ	マジックヘイスト	コンボFアップ	エアコンボプラス	HPアップ	ドロー	リンクプライズアップ
D	ケアルアップ	マジックヘイスト	コンボFアップ	コンボプラス	アイテムアップ	ドロー	ラックアップ
E	ファイアガード	アタックヘイスト	リーフベール	コンボプラス	HPアップ	HPプライズアップ	リンクプライズアップ
F	ブリザドガード	アタックヘイスト	リーフベール	エアコンボプラス	アイテムアップ	HPプライズアップ	ラックアップ
G	サンダーガード	アタックヘイスト	コマンドFアップ	コンボプラス	HPアップ	ドロー	リンクプライズアップ
H	ダークガード	アタックヘイスト	コマンドFアップ	エアコンボプラス	アイテムアップ	ドロー	ラックアップ

ひとつ目に選ぶコマンド		ふたつ目に選ぶコマンド		完成するコマンド		アビリティパターン	実行できるキャラクター		
コマンド名	LV	コマンド名	LV	コマンド名	詳細データ		テラ	ヴェントゥス	アクア
ブルータルブラスト	4	ブルータルブラスト	4	クエイク(30%)	P.262	P	●		
		マグネガ	4	クエイク(90%)	P.262	I	●		
				メテオ(10%)	P.262	I	●		
ブレイクタイム	4	ウインドレイド	5	ホーリー	P.261	P		●	
ホイールロール	4	クラッカーファイガ	4	ファイアロール	P.265	M			●
		ファイアブリッツ	3	ファイアロール(90%)	P.265	I			●
				レイジングストーム(10%)	P.261	I			●
		ファイガ	4	ファイアロール	P.265	M			●
ポイズン	2	エリアルブレイク	2	ポイズンブレード(95%)	P.258	H	●	●	●
				バイオバラージュ(5%)	P.267	–	●	●	●
		ストライクレイド	2	ポイズンブレード(95%)	P.258	E	●	●	●
				バイオバラージュ(5%)	P.267	–	●	●	●
		スライドダッシュ	2	ポイズンブレード(95%)	P.258	G	●	●	●
				バイオバラージュ(5%)	P.267	–	●	●	●
	3	ゼログラビラ	3	ブラックアウト	P.262	L	●	●	●
		リフレクトガード	1	ポイズンガード(80%)	P.265	L	●	●	
				バイオバラージュ(20%)	P.267	–	●	●	
ポイズンブレード	2	ケアルラ	2	スロットブレード(95%)	P.258	L	●	●	●
				ラストアルカナム(5%)	P.258	L		●	
		ファイラ	2	ファイアストライク	P.258	E	●	●	●
	3	デジョン	5	ソウルリリース	P.259	E	●		
		リフレクトガード	1	ポイズンガード(80%)	P.265	J	●	●	
				バイオバラージュ(20%)	P.267	–	●	●	
マグネ	2	エアロ	2	ゼログラビラ(90%)	P.260	L	●	●	●
				デジョン(10%)	P.261	L	●		
		サンダー	2	マグネラ	P.261	C	●	●	●
		スタンブレード	2	マグネラ	P.261	G	●	●	●
		ゼログラビデ	2	サンダラ	P.260	K	●	●	●
		マグネ	2	マグネラ	P.261	D	●	●	●
	3	エアスライド	3	コンボスライド	P.265	K		●	●
		スロットブレード	3	トレジャーレイド	P.257	E		●	
		ゼログラビラ	3	マグネクラッシュ(80%)	P.259	C	●	●	●
				マグネスパイラル(20%)	P.258	C	●	●	●
		マグネラ	3	マグネガ	P.261	C	●	●	
マグネラ	3	ウィッシュブレード	3	マニーマグネ	P.261	G			●
		エリアルブレイク	3	マグネクラッシュ(80%)	P.259	G	●	●	●
				マグネスパイラル(20%)	P.258	G	●	●	●
		ケアル	3	エナジーマグネ	P.261	D			●
		ケアルラ	3	エナジーマグネ	P.261	P			●
		サンダラ	3	マニーマグネ	P.261	C			●
		スタンブレード	3	マグネクラッシュ(80%)	P.259	K	●	●	●
				マグネスパイラル(20%)	P.258	K	●	●	●
		ストプラ	3	Dリンクマグネ	P.261	C			●
		スライドダッシュ	3	コンボスライド	P.265	L		●	●
		スロットブレード	3	トレジャーレイド	P.257	G		●	
		ゼログラビラ	3	Dリンクマグネ	P.261	K			●

アビリティパターン

	きらめく結晶	時の結晶	力の結晶	みなぎる結晶	うるおいの結晶	満たされる結晶	めぐりくる結晶
I	ファイアガード	アタックヘイスト	コマンドFアップ	コンボプラス	HPアップ	HPプライズアップ	リンクプライズアップ
J	ブリザドガード	マジックヘイスト	コンボFアップ	エアコンボプラス	アイテムアップ	HPプライズアップ	EXPウォーク
K	サンダーガード	アタックヘイスト	コマンドFアップ	コンボプラス	HPアップ	ドロー	ラックアップ
L	ダークガード	マジックヘイスト	コンボFアップ	エアコンボプラス	アイテムアップ	ドロー	EXPウォーク
M	ファイアアップ	リロードブースト	コマンドFアップ	コンボリーヴ	ダメージアスピル	HPプライズアップ	EXPチャンス
N	ブリザドアップ	リロードブースト	ラストリーヴ	エアコンボプラス	ダメージアスピル	HPプライズアップ	ラックアップ
O	サンダーアップ	リロードブースト	コンボFアップ	コンボリーヴ	ディフェンダー	ドロー	EXPチャンス
P	ケアルアップ	リロードブースト	ラストリーヴ	コンボプラス	ディフェンダー	ドロー	ラックアップ

INDEX

コマンドチャージ可能なコマンドの組み合わせ（つづき）

ひとつ目に選ぶコマンド		ふたつ目に選ぶコマンド		完成するコマンド		アビリティパターン	実行できるキャラクター		
コマンド名	LV	コマンド名	LV	コマンド名	詳細データ		テラ	ヴェントゥス	アクア
マグネラ	3	デジョン	4	ミニマム	P.262	P	●		
		マグネ	3	マグネガ	P.261	C	●	●	●
		マグネラ	3	マグネガ	P.261	O	●	●	●
マグネガ	4	エアロガ	4	トルネド	P.262	P		●	
		デトネシールド	4	デトネチェイサー	P.260	I			●
		デトネスクウェア	4	デトネチェイサー	P.260	E			●
		トレジャーレイド	4	スパークレイド	P.257	P		●	
		バインド	3	ミニマム	P.262	C	●	●	●
		バインドストライク	3	マグネスパイラル	P.258	O	●	●	●
		フリーズレイド	4	スパークレイド	P.257	O		●	
		ブルータルブラスト	4	クエイク(90%)	P.262	I	●		
				メテオ(10%)	P.262	I	●		
		マグネガ	4	ミニマム	P.262	O	●	●	●
マグネクラッシュ	4	バインドストライク	3	マグネスパイラル	P.258	G	●	●	●
マグネスパイラル	5	ゼログラビガ	4	アトモスブレイク	P.262	O	●	●	●
リフレク	1	エスナ	―	レストアバリア	P.265	P			●
		ケアルガ	4	レストアバリア	P.265	L			●
		コンフュ	3	コンフュバリア	P.266	K			●
		コンフュストライク	3	コンフュバリア	P.266	I			●
		ストプラ	3	デトネスクウェア	P.260	D			●
		ストプガ	3	ストップバリア(80%)	P.266	I			●
				タイムスプライサー(20%)	P.258	I			●
		ファイラ	3	デトネスクウェア	P.260	I			●
	3	スタンブレード	3	リフレクブリッツ	P.258	G			●
		ファイアダッシュ	3	リフレクブリッツ	P.258	E			●
リフレクトガード	1	エスナ	―	レストアガード	P.265	I	●	●	
		ケアルガ	4	レストアガード	P.265	L	●	●	
		サンダガ	4	スタンガード	P.265	C	●	●	
		スタンブレード	3	スタンガード	P.265	K	●	●	
		ストプラ	3	デトネシールド	P.260	D	●	●	
		ファイラ	3	デトネシールド	P.260	I	●	●	
		ポイズン	3	ポイズンガード(80%)	P.265	L	●	●	
				バイオバラージュ(20%)	P.267	－	●	●	
		ポイズンブレード	3	ポイズンガード(80%)	P.265	J	●	●	
				バイオバラージュ(20%)	P.267	－	●	●	
リフレクブリッツ	2	スタンブレード	2	ウィッシュブレード	P.258	G			●
		ストライクレイド	2	ウィッシュブレード	P.258	H			●
	3	ウィッシュブレード	3	ファイナルブレイク(90%)	P.257	L			●
				タイムスプライサー(10%)	P.258	L			●
		エアロガ	4	マジックアワー(90%)	P.257	P			●
				ライトニングレイ(10%)	P.267	－			●
リベンジスタンプ	2	スライドダッシュ	2	リベンジファング	P.266	L	●		
レストアガード	2	ケアルガ	2	スロットブレード(90%)	P.258	P	●	●	
				ブレイクタイム(10%)	P.259	P	●	●	
レストアバリア	2	ケアルガ	2	スロットブレード(90%)	P.258	P			●
				ブレイクタイム(10%)	P.259	P			●

アビリティパターン	きらめく結晶	時の結晶	力の結晶	みなぎる結晶	うるおいの結晶	満たされる結晶	めぐりくる結晶
A	ファイアアップ	マジックヘイスト	リーフベール	エアコンボプラス	HPアップ	HPプライズアップ	リンクプライズアップ
B	ブリザドアップ	マジックヘイスト	リーフベール	コンボプラス	アイテムアップ	HPプライズアップ	ラックアップ
C	サンダーアップ	マジックヘイスト	コンボFアップ	エアコンボプラス	HPアップ	ドロー	リンクプライズアップ
D	ケアルアップ	マジックヘイスト	コンボFアップ	コンボプラス	アイテムアップ	ドロー	ラックアップ
E	ファイアガード	アタックヘイスト	リーフベール	コンボプラス	HPアップ	HPプライズアップ	リンクプライズアップ
F	ブリザドガード	アタックヘイスト	リーフベール	エアコンボプラス	アイテムアップ	HPプライズアップ	ラックアップ
G	サンダーガード	アタックヘイスト	コマンドFアップ	コンボプラス	HPアップ	ドロー	リンクプライズアップ
H	ダークガード	アタックヘイスト	コマンドFアップ	エアコンボプラス	アイテムアップ	ドロー	ラックアップ

各コマンドをコマンドチャージで作るための組み合わせ

リストの見かた

【五十音順で掲載。ただし、「○○」「○○ラ」「○○ガ」という強さの段階があるものは、その段階順に掲載】

完成するコマンド ①	コマンドの組み合わせ ②				完成する確率 ③	アビリティパターン ④	実行できるキャラクター ⑤		
	コマンド名	LV	コマンド名	LV			テラ	ヴェントゥス	アクア
Dリンクマグネ	ストプラ	3	マグネラ	3	100%	C			●
	ゼログラビラ	3	マグネラ	3	100%	K			●
アイススライド	エアスライド	4	ブリザドブレード	3	100%	N	●	●	●
			ブリザガ	4	100%	J	●	●	●

①完成するコマンド

②コマンドの組み合わせ……①「完成するコマンド」を作るために組み合わせる、2種類のコマンドの名前と必要な最低レベル。それぞれのコマンドは、どちらのスロットに選んでもかまわない。

③完成する確率

④アビリティパターン……完成したコマンドにつく可能性があるアビリティのグループ。アルファベットはページ下部の表に対応しており、使った合成アイテムに応じて、つくアビリティが決まる。シュートロックコマンドの場合は、アビリティをつけることができないので「―」と記載。

⑤利用できるキャラクター……そのコマンドを作るコマンドチャージを行なうことが可能なキャラクター。

完成するコマンド	コマンドの組み合わせ				完成する確率	アビリティパターン	実行できるキャラクター		
	コマンド名	LV	コマンド名	LV			テラ	ヴェントゥス	アクア
Dリンクマグネ	ストプラ	3	マグネラ	3	100%	C			●
	ゼログラビラ	3	マグネラ	3	100%	K			●
アイススライド	エアスライド	4	ブリザドブレード	3	100%	N	●	●	●
			ブリザガ	4	100%	J	●	●	●
アイスバラージュ	デトネシールド	4	ブリザガ	4	100%	N			●
	デトネスクウェア	4	ブリザガ	4	100%	J			●
アトモスブレイク	ゼログラビガ	4	マグネスパイラル	5	100%	O	●	●	●
ウィッシュブレード	スタンブレード	2	バインドストライク	2	100%	O			●
			リフレクブリッツ	2	100%	G			●
	ストライクレイド	2	リフレクブリッツ	2	100%	H			●
ウインドカッター	エアロガ	4	コンフュストライク	3	100%	F	●		
			バインドストライク	3	100%	N	●		
ウインドレイド	エアロガ	4	トレジャーレイド	4	100%	N		●	
			フリーズレイド	4	100%	M		●	
エアロラ	エアロ	2	エアロ	2	95%(※1)	B	●	●	●
			エリアルブレイク	2	95%(※1)	F	●	●	●
			サンダー	2	95%(※1)	C	●	●	●
エアロガ	エアロ	3	エアロラ	3	90%(※1)	D	●	●	●
	エアロラ	3	エアロラ	3	90%(※1)	P	●	●	●
			エリアルブレイク	3	90%(※1)	H	●	●	●
エナジーマグネ	ケアル	3	マグネラ	3	100%	D			●
	ケアルラ	3	マグネラ	3	100%	P			●
エリアルスラム	エアロ	3	ファイアブリッツ	3	100%	E	●	●	●
	ハイジャンプ	3	ファイアダッシュ	3	100%	A	●	●	●
	エアロラ	3	ファイアストライク	3	90%(※1)	I	●	●	●
ガイアブレイク	ブルータルブラスト	4	ブルータルブラスト	4	70%	P	●		
カオスレイヴ	ソニックレイヴ	5	ダークヘイズ	4	80%	M	●		
クエイク	ゼログラビガ	4	ブルータルブラスト	4	90%	M	●		
	ブルータルブラスト	4	マグネガ	4	90%	I	●		
	スタンブレード	3	デトネシールド	3	30%	H	●		

※1……テラ編とアクア編では「100%」

アビリティパターン

	きらめく結晶	時の結晶	力の結晶	みなぎる結晶	うるおいの結晶	満たされる結晶	めぐりくる結晶
I	ファイアガード	アタックヘイスト	コマンドFアップ	コンボプラス	HPアップ	HPプライズアップ	リンクプライズアップ
J	ブリザドガード	マジックヘイスト	コンボFアップ	エアコンボプラス	アイテムアップ	HPプライズアップ	EXPウォーク
K	サンダーガード	アタックヘイスト	コマンドFアップ	コンボプラス	HPアップ	ドロー	ラックアップ
L	ダークガード	マジックヘイスト	コンボFアップ	エアコンボプラス	アイテムアップ	ドロー	EXPウォーク
M	ファイアアップ	リロードブースト	コマンドFアップ	コンボリーヴ	ダメージアスピル	HPプライズアップ	EXPチャンス
N	ブリザドアップ	リロードブースト	ラストリーヴ	エアコンボプラス	ダメージアスピル	HPプライズアップ	ラックアップ
O	サンダーアップ	リロードブースト	コンボFアップ	コンボリーヴ	ディフェンダー	ドロー	EXPチャンス
P	ケアルアップ	リロードブースト	ラストリーヴ	コンボプラス	ディフェンダー	ドロー	ラックアップ

各コマンドをコマンドチャージで作るための組み合わせ(つづき)

完成するコマンド	コマンドの組み合わせ				完成する確率	アビリティパターン	実行できるキャラクター		
	コマンド名	LV	コマンド名	LV			テラ	ヴェントゥス	アクア
クエイク	デトネスクウェア	3	バインドストライク	3	30%	K	●		
	ブルータルブラスト	4	ブルータルブラスト	4	30%	P	●		
クラッカーファイガ	エアロラ	3	ファイガ	3	80%(※2)	A	●	●	●
	エアロガ	3	ファイラ	3	80%(※2)	A	●	●	●
			ファイガ	3	80%(※2)	M	●	●	●
グレイシャルアーツ	トリプルブリザガ	4	フリーズ	5	100%	N			●
	フリーズ	5	ブリザガ	4	100%	B			●
ケアルラ	エアロ	2	ケアル	2	100%	H	●	●	●
	ケアル	2	ケアル	2	100%	D	●	●	●
			サンダー	2	100%	C	●	●	●
ケアルガ	ケアル	3	ケアルラ	3	100%	D	●	●	●
	ケアルラ	3	ケアルラ	3	100%	P	●	●	●
コンフュストライク	エリアルブレイク	2	コンフュ	2	100%	H	●	●	●
	コンフュ	2	ストライクレイド	2	100%	F	●	●	●
	スライドダッシュ	2	ゼログラビデ	2	100%	G	●	●	●
コンフュバリア	コンフュ	3	リフレク	1	100%	K			●
	コンフュストライク	3	リフレク	1	100%	I			●
コンボスライド	エアスライド	3	スライドダッシュ	3	100%	I		●	●
			マグネ	3	100%	K		●	●
	スライドダッシュ	3	マグネラ	3	100%	L		●	●
サンダーブリッツ	サンダラ	3	スタンブレード	3	100%	C	●	●	●
			ファイアダッシュ	3	100%	E	●	●	●
			フリーズレイド	3	100%	F	●	●	●
	コンフュストライク	3	サンダラ	3	95%(※3)	C	●	●	●
サンダーロール	サンダーブリッツ	4	ドッジロール	4	80%	L		●	
	サンダガ	4	ドッジロール	4	80%	K		●	
	スタンガード	3	ドッジロール	4	80%	K		●	
サンダラ	サンダー	2	サンダー	2	100%	C	●	●	●
			スタンブレード	2	100%	G	●	●	●
	ゼログラビデ	2	マグネ	2	100%	K	●	●	●
サンダガ	サンダー	3	サンダラ	3	90%(※4)	C	●	●	●
	サンダラ	3	サンダラ	3	90%(※4)	O	●	●	●
			バインドストライク	3	90%(※4)	G	●	●	●
サンダガショット	サンダガ	3	ストライクレイド	3	85%(※5)	C			●
			ファイガ	3	85%(※5)	A			●
			フリーズレイド	3	85%(※5)	B			●
ザンテツケン	ストプガ	4	ソニックレイヴ	5	80%	N	●		
			ダークヘイズ	4	80%	M	●		
スタンガード	サンダガ	4	リフレクトガード	1	100%	C	●	●	
	スタンブレード	3	リフレクトガード	1	100%	K	●	●	
スタンブレード	サンダー	2	ストライクレイド	2	95%(※3)	K	●	●	●
			スライドダッシュ	2	95%(※3)	G	●	●	●
	サンダラ	3	ストライクレイド	3	95%(※3)	G	●	●	●

※1……テラ編とアクア編では「100%」 ※2……テラ編とヴェントゥス編では「100%」
※3……ヴェントゥス編とアクア編では「100%」 ※4……『ライトニングレイ』をすでに持っている場合は「100%」
※5……『メテオシャワー』をすでに持っている場合は「100%」

アビリティパターン	きらめく結晶	時の結晶	力の結晶	みなぎる結晶	うるおいの結晶	満たされる結晶	めぐりくる結晶
A	ファイアアップ	マジックヘイスト	リーフベール	エアコンボプラス	HPアップ	HPプライズアップ	リンクプライズアップ
B	ブリザドアップ	マジックヘイスト	リーフベール	コンボプラス	アイテムアップ	HPプライズアップ	ラックアップ
C	サンダーアップ	マジックヘイスト	コンボFアップ	エアコンボプラス	HPアップ	ドロー	リンクプライズアップ
D	ケアルアップ	マジックヘイスト	コンボFアップ	コンボプラス	アイテムアップ	ドロー	ラックアップ
E	ファイアガード	アタックヘイスト	リーフベール	コンボプラス	HPアップ	HPプライズアップ	リンクプライズアップ
F	ブリザドガード	アタックヘイスト	リーフベール	エアコンボプラス	アイテムアップ	HPプライズアップ	ラックアップ
G	サンダーガード	アタックヘイスト	コマンドFアップ	コンボプラス	HPアップ	ドロー	リンクプライズアップ
H	ダークガード	アタックヘイスト	コマンドFアップ	エアコンボプラス	アイテムアップ	ドロー	ラックアップ

完成するコマンド	コマンドの組み合わせ				完成する確率	アビリティパターン	実行できるキャラクター		
	コマンド名	LV	コマンド名	LV			テラ	ヴェントゥス	アクア
ストップバリア	ストプガ	3	リフレク	1	80%	I			
ストプラ	ストップ	2	ストップ	2	100%	C			
			スロウ	2	100%	G			
	スロウ	2	スロウ	2	100%	K			
ストプガ	ストップ	3	ストプラ	3	100%	C			
	ストプラ	3	ストプラ	3	100%	O			
ストライクレイド	エリアルブレイク	2	スライドダッシュ	2	100%	H			
スナイプバーニング	バインド	3	ファイア	3	100%	A			
			ファイラ	3	100%	I			
スパークレイド	トレジャーレイド	4	マグネガ	4	100%	P			
	フリーズレイド	4	マグネガ	4	100%	O			
	サンダーブリッツ	4	ドッジロール	4	20%	L			
	サンダガ	4	ドッジロール	4	20%	K			
	スタンガード	3	ドッジロール	4	20%	K			
スロットブレード	ウィッシュブレード	2	ケアル	2	100%	H			
	ケアルラ	2	ブリザドブレード	2	95%(※1)	F			
			ポイズンブレード	2	95%(※1)	L			
	ケアルガ	2	チャージガード	2	90%	L			
			チャージバリア	2	90%	L			
			レストアガード	2	90%	P			
			レストアバリア	2	90%	P			
ゼログラビラ	エアロ	2	マグネ	2	90%(※3)	L			
	サンダー	2	ゼログラビデ	2	90%(※3)	C			
	ゼログラビデ	2	ゼログラビデ	2	90%(※3)	D			
ゼログラビガ	サンダラ	3	ゼログラビラ	3	80%(※3)	C			
	ゼログラビデ	3	ゼログラビラ	3	80%(※3)	D			
	ゼログラビラ	3	ゼログラビラ	3	80%(※3)	P			
ソウルリリース	ダークヘイズ	4	デジョン	5	100%	M			
	デジョン	5	ポイズンブレード	3	100%	E			
ソニックレイヴ	エアスライド	4	ファイナルブレイク	4	90%(※4)	P			
	サンダーブリッツ	4	ファイアダッシュ	4	90%(※4)	G			
	ダークヘイズ	4	ファイナルブレイク	4	90%(※4)	E			
ソロアルカナム	ストプガ	4	ダークヘイズ	4	20%	M			
			ソニックレイヴ	5	20%	N			
	ソニックレイヴ	5	ダークヘイズ	4	20%	M			
	コンフュストライク	3	サンダラ	3	5%	C			
	サンダー	2	ストライクレイド	2	5%	G			
			スライドダッシュ	2	5%	K			
	サンダラ	3	ストライクレイド	3	5%	G			
ダークファイガ	ダークヘイズ	4	ファイガ	4	100%	E			
	ファイガ	4	ブラックアウト	3	100%	M			
ダークヘイズ	ゼログラビデ	3	ファイアブリッツ	3	100%	I			
	ゼログラビラ	3	ファイアダッシュ	3	100%	E			
	ファイアダッシュ	3	ブラックアウト	3	100%	A			

アビリティパターン

	きらめく結晶	時の結晶	力の結晶	みなぎる結晶	うるおいの結晶	満たされる結晶	めぐりくる結晶
I	ファイアガード	アタックヘイスト	コマンドFアップ	コンボプラス	HPアップ	HPプライズアップ	リンクプライズアップ
J	ブリザドガード	マジックヘイスト	コンボFアップ	エアコンボプラス	アイテムアップ	HPプライズアップ	EXPウォーク
K	サンダーガード	アタックヘイスト	コマンドFアップ	コンボプラス	HPアップ	ドロー	ラックアップ
L	ダークガード	マジックヘイスト	コンボFアップ	エアコンボプラス	アイテムアップ	ドロー	EXPウォーク
M	ファイアアップ	リロードブースト	コマンドFアップ	コンボリーヴ	ダメージアスピル	HPプライズアップ	EXPチャンス
N	ブリザドアップ	リロードブースト	ラストリーヴ	エアコンボプラス	ダメージアスピル	HPプライズアップ	ラックアップ
O	サンダーアップ	リロードブースト	コンボFアップ	コンボリーヴ	ディフェンダー	ドロー	EXPチャンス
P	ケアルアップ	リロードブースト	ラストリーヴ	コンボプラス	ディフェンダー	ドロー	ラックアップ

各コマンドをコマンドチャージで作るための組み合わせ(つづき)

完成するコマンド	コマンドの組み合わせ				完成する確率	アビリティパターン	実行できるキャラクター		
	コマンド名	LV	コマンド名	LV			テラ	ヴェントゥス	アクア
タイムスプライサー	エリアルスラム	4	ストプガ	4	100%	N			
	ストプガ	3	リフレク	1	20%	I			
	ウィッシュブレード	3	リフレクブリッツ	3	10%	L			
	スタンブレード	3	スロットブレード	3	10%	G			
デジョン	サンダラ	3	ゼログラビラ	3	20%	C			
	ゼログラビラ	3	ゼログラビデ	3	20%	D			
			ゼログラビラ	3	20%	P			
	エアロ	2	マグネ	2	10%	L			
	サンダー	2	ゼログラビデ	2	10%	C			
	ゼログラビデ	2	ゼログラビデ	2	10%	D			
デトネシールド	ストップ	3	スナイプバーニング	3	100%	E			
	ストプラ	3	リフレクトガード	1	100%	D			
	ゼログラビデ	3	ファイラ	3	100%	A			
	ファイラ	3	リフレクトガード	1	100%	I			
デトネスクウェア	エアロラ	3	スナイプバーニング	3	100%	E			
	ストップ	3	ファイラ	3	100%	A			
	ストプラ	3	リフレク	1	100%	D			
	ファイラ	3	リフレク	1	100%	I			
デトネチェイサー	デトネシールド	4	デトネスクウェア	4	100%	M			
			マグネガ	4	100%	I			
	デトネスクウェア	4	マグネガ	4	100%	E			
トリプルファイガ	ファイラ	3	ファイガ	3	90%	A			
	ファイガ	3	ファイガ	3	90%	M			
			ファイナルブレイク	3	90%	E			
トリプルブリザガ	ブリザラ	3	ブリザガ	3	100%	B			
	ブリザガ	3	ファイナルブレイク	3	100%	F			
			ブリザガ	3	100%	N			
トルネド	エアロガ	4	マグネガ	4	100%	P			
	エアロ	3	エアロラ	3	10%	D			
	エアロラ	3	エアロラ	3	10%	P			
			エリアルブレイク	3	10%	H			
	エアロ	2	エアロ	2	5%	B			
			エリアルブレイク	2	5%	F			
			サンダー	2	5%	C			
トルネドストライク	エアロガ	4	コンフュストライク	3	100%	F			
			バインドストライク	3	100%	N			
トレジャーレイド	ストライクレイド	3	スロットブレード	3	100%	H			
	スロットブレード	3	マグネ	3	100%	E			
			マグネラ	3	100%	G			
バイオバラージュ	ポイズン	3	リフレクトガード	1	20%(※6)	–			
	ポイズンブレード	3	リフレクトガード	1	20%(※6)	–			
	エリアルブレイク	2	ポイズン	2	5%(※6)	–			
	ストライクレイド	2	ポイズン	2	5%(※6)	–			
	スライドダッシュ	2	ポイズン	2	5%(※6)	–			

※1……テラ編とアクア編では「100%」　※2……テラ編とヴェントゥス編では「100%」
※6……『バイオバラージュ』をすでに持っている場合は「0%」
※7……『ファイアストライク』と『ファイラ』の両方がLV3の場合は『ファイアブリッツ』が完成する

アビリティパターン	きらめく結晶	時の結晶	力の結晶	みなぎる結晶	うるおいの結晶	満たされる結晶	めぐりくる結晶
A	ファイアアップ	マジックヘイスト	リーフベール	エアコンボプラス	HPアップ	HPプライズアップ	リンクプライズアップ
B	ブリザドアップ	マジックヘイスト	リーフベール	コンボプラス	アイテムアップ	HPプライズアップ	ラックアップ
C	サンダーアップ	マジックヘイスト	コンボFアップ	エアコンボプラス	HPアップ	ドロー	リンクプライズアップ
D	ケアルアップ	マジックヘイスト	コンボFアップ	コンボプラス	アイテムアップ	ドロー	ラックアップ
E	ファイアガード	アタックヘイスト	リーフベール	コンボプラス	HPアップ	HPプライズアップ	リンクプライズアップ
F	ブリザドガード	アタックヘイスト	リーフベール	エアコンボプラス	アイテムアップ	HPプライズアップ	ラックアップ
G	サンダーガード	アタックヘイスト	コマンドFアップ	コンボプラス	HPアップ	ドロー	リンクプライズアップ
H	ダークガード	アタックヘイスト	コマンドFアップ	エアコンボプラス	アイテムアップ	ドロー	ラックアップ

完成するコマンド	コマンドの組み合わせ				完成する確率	アビリティパターン	実行できるキャラクター		
	コマンド名	LV	コマンド名	LV			テラ	ヴェントゥス	アクア
バインドストライク	エリアルブレイク	2	バインド	2	100%	G	○	○	○
	スタンブレード	2	ゼログラビデ	2	100%	C	○	○	○
	ストライクレイド	2	バインド	2	100%	H	○	○	○
バレッジファイア	ストプラ	3	ファイガ	3	80%(※2)	E	○	○	○
	ストプガ	3	ファイガ	3	80%(※2)	M	○	○	○
	スロウ	3	ファイガ	3	80%(※2)	A	○	○	○
ファイアグライド	グライド	—	ファイアブリッツ	3	100%	I		○	
			ファイガ	4	100%	M		○	
ファイアストライク	ウィッシュブレード	2	スナイプバーニング	2	100%	A			○
	スタンブレード	2	ファイア	2	100%	G	○	○	○
	ファイラ	2	ポイズンブレード	2	100%	E	○	○	○
ファイアダッシュ	コンフュストライク	2	ファイア	2	100%	E	○	○	○
	スライドダッシュ	2	ファイア	2	100%	E	○	○	○
			ファイラ	2	100%	I	○	○	○
	ファイアストライク(※7)	2	ファイラ(※7)	2	100%	A	○	○	○
ファイアブリッツ	スナイプバーニング	3	ファイアダッシュ	3	100%	E	○	○	○
	コンフュストライク	3	ファイラ	3	100%	H	○	○	○
	バインドストライク	3	ファイラ	3	100%	G	○	○	○
	ファイアストライク	3	ファイラ	3	100%	A	○	○	○
ファイアロール	クラッカーファイガ	4	ホイールロール	4	100%	M			○
	ファイガ	4	ホイールロール	4	100%	M			○
	ファイアブリッツ	3	ホイールロール	4	90%	I			○
ファイラ	スナイプバーニング	2	ファイア	2	100%	I	○	○	○
	ファイア	2	ファイア	2	100%	A	○	○	○
			ファイアストライク	2	100%	E	○	○	○
			ファイアダッシュ	2	100%	E	○	○	○
ファイガ	ファイア	3	ファイラ	3	90%(※2)	A	○	○	○
	ファイラ	3	ファイラ	3	90%(※2)	M	○	○	○
	ファイアダッシュ	3	ファイラ	3	90%(※2)	E	○	○	○
ファイガバースト	エアロラ	3	ファイガ	3	20%	A			○
	エアロガ	3	ファイラ	3	20%	A			○
			ファイガ	3	20%	M			○
	ストプラ	3	ファイガ	3	20%	E			○
	ストプガ	3	ファイガ	3	20%	M			○
	スロウ	3	ファイガ	3	20%	A			○
ファイナルブレイク	ウィッシュブレード	3	リフレクブリッツ	3	90%	L			○
	エリアルブレイク	3	スロットブレード	3	90%(※1)	H	○	○	○
	スタンブレード	3	スロットブレード	3	90%(※1)	G	○	○	○
ブラックアウト	コンフュ	3	ゼログラビデ	3	100%	D	○	○	○
			ゼログラビラ	3	100%	P	○	○	○
	ゼログラビラ	3	ポイズン	3	100%	L	○	○	○
フリーズ	トリプルブリザガ	4	ブリザガ	4	100%	N			○
	バインドストライク	3	ブリザガ	4	100%	J	○	○	○
	フリーズレイド	4	ブリザガ	4	100%	F	○	○	○
フリーズレイド	ストライクレイド	3	ブリザラ	3	100%	C	○	○	○
	バインドストライク	3	ブリザドブレード	3	100%	G	○	○	○

アビリティパターン

＼	きらめく結晶	時の結晶	力の結晶	みなぎる結晶	うるおいの結晶	満たされる結晶	めぐりくる結晶
I	ファイアガード	アタックヘイスト	コマンドFアップ	コンボプラス	HPアップ	HPプライズアップ	リンクプライズアップ
J	ブリザドガード	マジックヘイスト	コンボFアップ	エアコンボプラス	アイテムアップ	HPプライズアップ	EXPウォーク
K	サンダーガード	アタックヘイスト	コマンドFアップ	コンボプラス	HPアップ	ドロー	ラックアップ
L	ダークガード	マジックヘイスト	コンボFアップ	エアコンボプラス	アイテムアップ	ドロー	EXPウォーク
M	ファイアアップ	リロードブースト	コマンドFアップ	コンボリーヴ	ダメージアスピル	HPプライズアップ	EXPチャンス
N	ブリザドアップ	リロードブースト	ラストリーヴ	エアコンボプラス	ダメージアスピル	HPプライズアップ	ラックアップ
O	サンダーアップ	リロードブースト	コンボFアップ	コンボリーヴ	ディフェンダー	ドロー	EXPチャンス
P	ケアルアップ	リロードブースト	ラストリーヴ	コンボプラス	ディフェンダー	ドロー	ラックアップ

INDEX

各コマンドをコマンドチャージで作るための組み合わせ(つづき)

完成するコマンド	コマンドの組み合わせ				完成する確率	アビリティパターン	実行できるキャラクター		
	コマンド名	LV	コマンド名	LV			テラ	ヴェントゥス	アクア
ブリザラ	エアロ	2	ブリザド	2	100%	J	○	○	○
	ストライクレイド	2	ブリザド	2	100%	F	○	○	○
	ブリザド	2	ブリザド	2	100%	B	○	○	○
			ブリザドブレード	2	100%	F	○	○	○
ブリザガ	ブリザド	3	ブリザラ	3	100%	B	○	○	○
	ブリザラ	3	ブリザラ	3	100%	N	○	○	○
	ブリザドブレード	3	ブリザラ	3	100%	F	○	○	○
ブリザドブレード	エリアルブレイク	2	ブリザド	2	95%(※1)	F	○	○	○
			ブリザラ	2	95%(※1)	J	○	○	○
	スライドダッシュ	2	ブリザド	2	95%(※1)	B	○	○	○
			ブリザラ	2	95%(※1)	F	○	○	○
ブルータルブラスト	スタンブレード	3	デトネシールド	3	70%	H	○		
	デトネスクウェア	3	バインドストライク	3	70%	K	○		
ブレイクタイム	ケアルガ	2	チャージガード	2	10%	L	○	○	
			チャージバリア	2	10%	L			○
			レストアガード	2	10%	P	○	○	
			レストアバリア	2	10%	P			○
ポイズンガード	ポイズン	3	リフレクトガード	1	80%(※8)	L	○	○	
	ポイズンブレード	3	リフレクトガード	1	80%(※8)	J	○	○	
ポイズンブレード	エリアルブレイク	2	ポイズン	2	95%(※8)	H	○	○	○
	ストライクレイド	2	ポイズン	2	95%(※8)	E	○	○	○
	スライドダッシュ	2	ポイズン	2	95%(※8)	G	○	○	○
ホーリー	ウインドレイド	5	ブレイクタイム	4	100%	P		○	
ホーリーライズ	ウインドレイド	5	ケアルガ	4	100%	P		○	
マグネラ	サンダー	2	マグネ	2	100%	C	○	○	○
	スタンブレード	2	マグネ	2	100%	G	○	○	○
	マグネ	2	マグネ	2	100%	D	○	○	○
マグネガ	マグネ	3	マグネラ	3	100%	C	○	○	○
	マグネラ	3	マグネラ	3	100%	O	○	○	○
マグネクラッシュ	エリアルブレイク	3	マグネラ	3	80%	G	○	○	○
	スタンブレード	3	マグネラ	3	80%	K	○	○	○
	ゼログラビラ	3	マグネ	3	80%	C	○	○	○
マグネスパイラル	バインドストライク	3	マグネガ	4	100%	O	○	○	○
			マグネクラッシュ	4	100%	G	○	○	○
	エリアルブレイク	3	マグネラ	3	20%	G	○	○	○
	スタンブレード	3	マグネラ	3	20%	K	○	○	○
	ゼログラビラ	3	マグネ	3	20%	C	○	○	○
マジックアワー	エアロガ	4	リフレクブリッツ	3	90%(※4)	P			○
	ゼログラビガ	4	ファイナルブレイク	4	90%(※5)	H			○
マニーマグネ	ウィッシュブレード	3	マグネラ	3	100%	G			○
	サンダラ	3	マグネラ	3	100%	C			○
ミニマム	デジョン	4	マグネラ	3	100%	P	○		
	バインド	3	マグネガ	4	100%	C	○	○	○
	マグネガ	4	マグネガ	4	100%	O	○	○	○

※1……テラ編とアクア編では「100%」　※4……『ライトニングレイ』をすでに持っている場合は「100%」
※5……『メテオシャワー』をすでに持っている場合は「100%」　※8……『バイオバラージュ』をすでに持っている場合は「100%」
※9……『メテオシャワー』をすでに持っている場合は「0%」　※10……『ライトニングレイ』をすでに持っている場合は「0%」

アビリティパターン

	きらめく結晶	時の結晶	力の結晶	みなぎる結晶	うるおいの結晶	満たされる結晶	めぐりくる結晶
A	ファイアアップ	マジックヘイスト	リーフベール	エアコンボプラス	HPアップ	HPプライズアップ	リンクプライズアップ
B	ブリザドアップ	マジックヘイスト	リーフベール	コンボプラス	アイテムアップ	HPプライズアップ	ラックアップ
C	サンダーアップ	マジックヘイスト	コンボFアップ	エアコンボプラス	HPアップ	ドロー	リンクプライズアップ
D	ケアルアップ	マジックヘイスト	コンボFアップ	コンボプラス	アイテムアップ	ドロー	ラックアップ
E	ファイアガード	アタックヘイスト	リーフベール	コンボプラス	HPアップ	HPプライズアップ	リンクプライズアップ
F	ブリザドガード	アタックヘイスト	リーフベール	エアコンボプラス	アイテムアップ	HPプライズアップ	ラックアップ
G	サンダーガード	アタックヘイスト	コマンドFアップ	コンボプラス	HPアップ	ドロー	リンクプライズアップ
H	ダークガード	アタックヘイスト	コマンドFアップ	エアコンボプラス	アイテムアップ	ドロー	ラックアップ

完成するコマンド	コマンドの組み合わせ				完成する確率	アビリティパターン	実行できるキャラクター		
	コマンド名	LV	コマンド名	LV			テラ	ヴェントゥス	アクア
メガフレア	クラッカーファイガ	4	バレッジファイア	4	100%	M	●	●	●
メテオ	ガイアブレイク	5	クエイク	5	100%	M	●		
	ゼログラビガ	4	ブルータルブラスト	4	10%	M	●		
	ブルータルブラスト	4	マグネガ	4	10%	I	●		
メテオシャワー	サンダガ	3	ストライクレイド	3	15%(※9)	–			●
			ファイガ	3	15%(※9)	–			●
			フリーズレイド	3	15%(※9)	–			●
	ゼログラビガ	4	ファイナルブレイク	4	10%(※9)	–			●
メテオバースト	クエイク	5	ファイナルブレイク	4	100%	P	●		
	ファイアストライク	3	ブルータルブラスト	4	100%	E	●		
ライトニングレイ	エアスライド	4	ファイナルブレイク	4	10%(※10)	–	●	●	●
	エアロガ	4	リフレクブリッツ	3	10%(※10)	–			●
	サンダー	3	サンダラ	3	10%(※10)	–	●	●	●
	サンダラ	3	サンダラ	3	10%(※10)	–	●	●	●
			バインドストライク	3	10%(※10)	–	●	●	●
	サンダーブリッツ	4	ファイアダッシュ	4	10%(※10)	–	●	●	●
	ダークヘイズ	4	ファイナルブレイク	4	10%(※10)	–	●		
ラストアルカナム	エリアルスラム	4	ファイナルブレイク	4	100%	N		●	
	エアロラ	3	ファイアストライク	3	10%	I		●	
	エリアルブレイク	3	スロットブレード	3	10%	H		●	
	エリアルブレイク	2	ブリザド	2	5%	F		●	
			ブリザラ	2	5%	J		●	
	ケアルラ	2	ブリザドブレード	2	5%	F		●	
			ポイズンブレード	2	5%	L		●	
	スライドダッシュ	2	ブリザド	2	5%	B		●	
			ブリザラ	2	5%	F		●	
リフレクブリッツ	スタンブレード	3	リフレク	3	100%	G			●
	ファイアダッシュ	3	リフレク	3	100%	E			●
リベンジファング	スライドダッシュ	2	リベンジスタンプ	2	100%	L	●		
リベンジブリッツ	サンダーブリッツ	2	スライドダッシュ	2	100%	K			●
	スライドダッシュ	2	ファイアブリッツ	2	100%	I			●
リベンジレイド	ストライクレイド	2	スライドダッシュ	2	100%	L		●	
リミットストーム	コンフュストライク	3	ブルータルブラスト	4	100%	F	●		
	バインドストライク	3	ブルータルブラスト	4	100%	E	●		
レイジングストーム	クラッカーファイガ	4	ファイガバースト	5	100%	M			●
	ファイア	3	ファイラ	3	10%	A			●
	ファイラ	3	ファイラ	3	10%	M			●
	ファイガ	3	ファイラ	3	10%	A			●
			ファイガ	3	10%	M			●
			ファイナルブレイク	3	10%	E			●
	ファイアダッシュ	3	ファイラ	3	10%	E			●
	ファイアブリッツ	3	ホイールロール	4	10%	I			●
レストアガード	エスナ	—	リフレクトガード	1	100%	I	●	●	
	ケアルガ	4	リフレクトガード	1	100%	L	●	●	
レストアバリア	エスナ	—	リフレク	1	100%	P			●
	ケアルガ	4	リフレク	1	100%	L			●

アビリティパターン

	きらめく結晶	時の結晶	力の結晶	みなぎる結晶	うるおいの結晶	満たされる結晶	めぐりくる結晶
I	ファイアガード	アタックヘイスト	コマンドFアップ	コンボプラス	HPアップ	HPプライズアップ	リンクプライズアップ
J	ブリザドガード	マジックヘイスト	コンボFアップ	エアコンボプラス	アイテムアップ	HPプライズアップ	EXPウォーク
K	サンダーガード	アタックヘイスト	コマンドFアップ	コンボプラス	HPアップ	ドロー	ラックアップ
L	ダークガード	マジックヘイスト	コンボFアップ	エアコンボプラス	アイテムアップ	ドロー	EXPウォーク
M	ファイアアップ	リロードブースト	コマンドFアップ	コンボリーヴ	ダメージアスピル	HPプライズアップ	EXPチャンス
N	ブリザドアップ	リロードブースト	ラストリーヴ	エアコンボプラス	ダメージアスピル	HPプライズアップ	ラックアップ
O	サンダーアップ	リロードブースト	コンボFアップ	コンボリーヴ	ディフェンダー	ドロー	EXPチャンス
P	ケアルアップ	リロードブースト	ラストリーヴ	コンボプラス	ディフェンダー	ドロー	ラックアップ

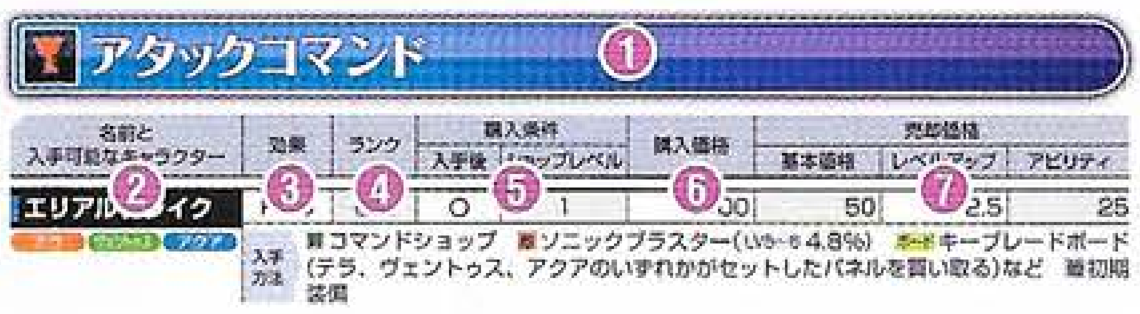
デッキコマンド入手方法リスト

この章の総まとめとして、各コマンドごとの入手方法とショップ関連のデータを一挙に紹介しよう。手に入れたいコマンドがあるときは参考にしてほしい。

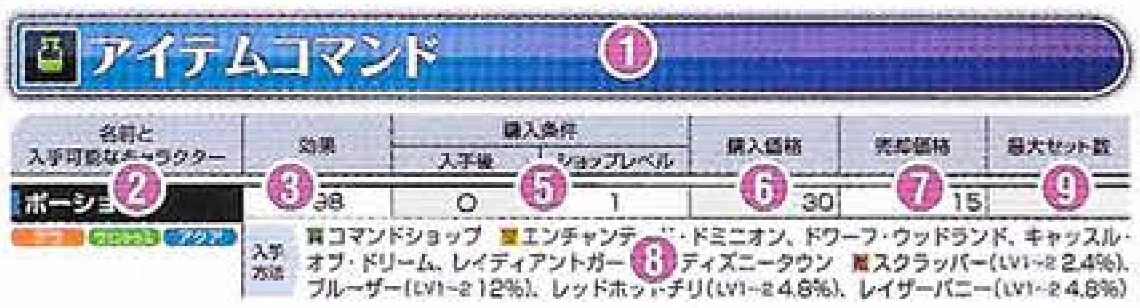
デッキコマンド入手方法リストの見かた

【コマンドリストで並ぶ順に掲載。キャンプメニューのコマンドリストに入らないコマンドは掲載していない】

アタックコマンド、マジックコマンド、いどうコマンド、ガードコマンド、カウンターコマンド



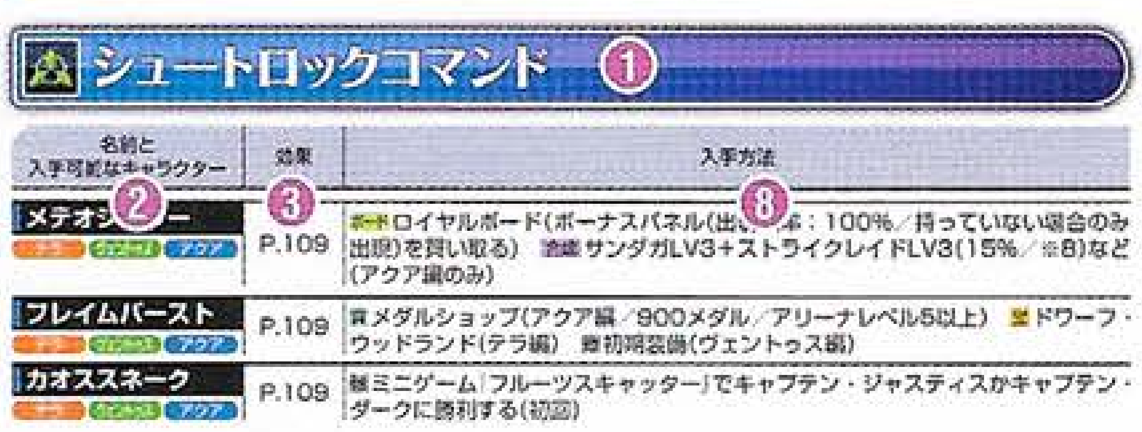
アイテムコマンド



フレンドコマンド



シュートロックコマンド





①**カテゴリー**……コマンドのカテゴリー。

②**名前と入手可能なキャラクター**……コマンドの名前およびそのコマンドを入手できるキャラクター。入手可能な場合はキャラクター名に色がついている。

③**効果**……使ったときの効果が掲載されているページ。

④**ランク**……コマンドチャージで作るさいのレシピとの対応(→P.186)。ほかのプレイヤーとのディメンションリンクにも関係している(→P.185)。

⑤**購入条件**……ショップでの購入が可能になる条件。「入手後」はそのコマンドを別の方法で入手したさいにコマンドショップに入荷されるかどうかを、「ショップレベル」はショップレベル(→P.219)の上昇によって入荷されるときのレベルを、「アリーナレベル」はアリーナレベル(→P.440)の上昇によって購入できるようになるときのレベルを示す。ショップレベルが「——」の場合は、ショップレベルを上げてもそのコマンドは入荷されない。

⑥**購入価格**……コマンドショップやアイスショップで購入するときの価格。

⑦**売却価格**……コマンドショップで売却するときの価格。アイテムコマンド以外の場合は、下記の3つの要素を合計した値が最終的な価格になる(小数点以下は計算の最後に切り捨て)。

- **基本価格**…レベルが1で、アビリティがついていない状態で売却したときの価格(『エスナ』などのレベルがないコマンドの場合は、そのまま売却したときの価格)。
- **レベルアップ**…レベルが1上がったときの価格の増加量。
- **アビリティ**…アビリティがついているときの価格の増加量。

⑧**入手方法**……そのコマンドの入手方法。アイコンの意味は以下のとおり。

- 買…そのコマンドを購入できるショップの種類。
- 宝…そのコマンドを入手できる宝箱がある場所。
- 敵…倒したり『トレジャーレイド』を当てたり『セレブレイション』を使ったりしたときなどに、そのコマンドが入ったプライズボックスを落とす可能性のある敵。落とす可能性のあるショップレベルと基本確率を併記している。
- ボード…そのコマンドを入手できる『コマンドボード』のボード。具体的な入手方法も併記している。
- 合成…そのコマンドをコマンドチャージで作るための、コマンドの組み合わせと必要な最低レベル。そのコマンドがかならず完成するわけではない場合、完成する確率をカッコ内に併記している。
- 他…イベントや『コマンドボード』以外のミニゲームなど、上記以外での入手方法。

⑨**最大セット数**……デッキ編集画面で1スロットにセットできる最大数。

⑩**メダル枚数**……メダルショップで購入するさいに支払うメダルの量。

アタックコマンド

名前	入手可能なキャラクター	効果	ランク	購入条件		購入価格	売却価格			入手方法
				入手後	ショップレベル		基本価格	レベルアップ	アビリティ	
エリアルブレイク	テラ、ヴェントゥス、アクア	P.73	初級	○	1	100	50	12.5	25	買コマンドショップ 敵ソニックブラスター(LV5~6 4.8%) ボードキーブレードボード(テラ、ヴェントゥス、アクアのいずれかがセットしたパネルを買い取る)など 他初期装備
ファイナルブレイク	テラ、ヴェントゥス、アクア	P.73	上級	○	8	1200	600	150	300	買コマンドショップ 宝ネバーランド(ヴェントゥス編)、ディープスペース(アクア編) 敵ソニックブラスター(LV7~8 0.6%) ボードスペースシップボード(626号(スティッチ)がセットしたパネルを買い取る)など 合成エリアルブレイクLV3+スロットブレードLV3(90%／※1)など
メテオバースト	テラ	P.73	究極	×	—	—	1250	312.5	625	合成ファイアストライクLV3+ブルータルブラストLV4、クエイクLV5+ファイナルブレイクLV4
マジックアワー	アクア	P.73	究極	×	—	—	1250	312.5	625	合成エアロガLV4+リフレクブリッツLV3(90%／※2)、ゼログラビガLV4+ファイナルブレイクLV4(90%／※3)
スライドダッシュ	テラ、ヴェントゥス、アクア	P.74	初級	○	1	100	50	12.5	—	買コマンドショップ 宝旅立ちの地(プロローグ／ヴェントゥス編初期所持) 敵ソーンバイト(LV1~2 7.2%) ボードキーブレードボード(テラ、ヴェントゥス、アクアのいずれかがセットしたパネルを買い取る)など 他初期装備(テラ編)
ファイアダッシュ	テラ、ヴェントゥス、アクア	P.74	上級	○	4	150	75	18.75	37.5	買コマンドショップ 敵ソーンバイト(LV3~5 6%) ボードキーブレードボード(ヴェントゥスがセットしたパネルを買い取る)など 合成スライドダッシュLV2+ファイアLV2など
ダークヘイズ	テラ	P.74	上級	○	8	1100	550	137.5	275	買コマンドショップ 宝ネバーランド 合成ゼログラビデLV3+ファイアブリッツLV3など
ソニックレイヴ	テラ、ヴェントゥス、アクア	P.74	究極	○	—	2000	1000	250	500	買コマンドショップ ボードスペースシップボード(ボーナスパネル(出現確率：50%)を買い取る)など 合成サンダーブリッツLV4+ファイアダッシュLV4(90%／※2)など 他ミニゲーム『つぼ壊し』でヘラクレスに勝利する(初回)
カオスレイヴ	テラ	P.75	究極	×	—	—	1250	312.5	625	合成ダークヘイズLV4+ソニックレイヴLV5(80%)
ザンテツケン	テラ	P.75	究極	○	5	1700	850	212.5	425	買コマンドショップ、メダルショップ(1000メダル／アリーナレベル8以上) 合成ストプガLV4+ダークヘイズLV4(80%)、ストプガLV4+ソニックレイヴLV5(80%)
ストライクレイド	テラ、ヴェントゥス、アクア	P.75	初級	○	5	100	50	12.5	25	買コマンドショップ 宝キャッスル・オブ・ドリーム(テラ編)、レイディアントガーデン(アクア編) 敵モノトラッカー(LV4~5 LV7~8 6%) ボードキーブレードボード(ボーナスパネル(出現確率：50%)を買い取る)など 合成エリアルブレイクLV2+スライドダッシュLV2 他初期装備(ヴェントゥス編)
フリーズレイド	テラ、ヴェントゥス、アクア	P.75	上級	○	6	200	100	25	50	買コマンドショップ 宝レイディアントガーデン(ヴェントゥス編) 敵モノトラッカー(LV6 0.5%) ボードトゥーンボード(ボーナスパネル(出現確率：100%)を買い取る)など 合成ストライクレイドLV3+ブリザラLV3、バインドストライクLV3+ブリザドブレードLV3
トレジャーレイド	ヴェントゥス	P.76	上級	×	—	—	250	62.5	125	宝ネバーランド 合成ストライクレイドLV3+スロットブレードLV3、スロットブレードLV3+マグネLV3、スロットブレードLV3+マグネラLV3
スパークレイド	ヴェントゥス	P.76	究極	○	—	1300	650	162.5	325	買コマンドショップ 合成フリーズレイドLV4+マグネガLV4など
ウインドレイド	ヴェントゥス	P.76	究極	○	—	1500	750	187.5	375	買コマンドショップ 宝キーブレード墓場 合成エアロガLV4+トレジャーレイドLV4、エアロガLV4+フリーズレイドLV4
ファイアブリッツ	テラ、ヴェントゥス、アクア	P.76	初級	○	6	650	325	81.25	162.5	買コマンドショップ 宝ディープスペース(ヴェントゥス編&アクア編) 敵ソーンバイト(LV6~8 0.6%) ボードハニーポットボード(ボーナスパネル(出現確率：30%)を買い取る)など 合成バインドストライクLV3+ファイラLV3など

※1……テラ編とアクア編では「100%」
※2……『ライトニングレイ』をすでに持っている場合は「100%」
※3……『メテオシャワー』をすでに持っている場合は「100%」

アタックコマンド(つづき)

名前と入手可能なキャラクター	効果	ランク	購入条件		購入価格	売却価格		
			入手後	ショップレベル		基本価格	レベルアップ	アビリティ
リフレクブリッツ	P.77	上級	○	5	500	250	62.5	125
アクア	入手方法	【買】コマンドショップ 【宝】キャッスル・オブ・ドリーム 【ボード】ロイヤルボード(シンデレラ(普段着)がセットしたパネルを買い取る) 【合成】スタンブレードLV3+リフレクLV3、ファイアダッシュLV3+リフレクLV3						
サンダーブリッツ	P.77	上級	○	—	700	350	87.5	175
テラ ヴェントゥス アクア	入手方法	【買】コマンドショップ 【宝】レイディアントガーデン(テラ編) 【ボード】シークレットボード(ボーナスパネル(出現確率：100%)を買い取る) 【合成】サンダラLV3+スタンブレードLV3など						
エリアルスラム	P.77	上級	○	8	1500	750	187.5	375
テラ ヴェントゥス アクア	入手方法	【買】コマンドショップ 【宝】ディズニータウン 【ボード】シークレットボード(ボーナスパネル(出現確率：100%)を買い取る、テラかヴェントゥスがセットしたパネルを買い取る) 【合成】エアロLV3+ファイアブリッツLV3など						
ソロアルカナム	P.77	究極	×	—	—	2000	500	1000
テラ	入手方法	【宝】ネバーランド 【合成】ストプガLV4+ダークヘイズLV4(20%)など						
ラストアルカナム	P.78	究極	×	—	—	2000	500	1000
ヴェントゥス	入手方法	【合成】エリアルスラムLV4+ファイナルブレイクLV4など						
タイムスプライサー	P.78	究極	×	—	—	2000	500	1000
ヴェントゥス アクア	入手方法	【宝】ネバーランド(アクア編) 【合成】エリアルスラムLV4+ストプガLV4など						
ポイズンブレード	P.78	初級	○	4	150	75	18.75	37.5
テラ ヴェントゥス アクア	入手方法	【買】コマンドショップ 【宝】ドワーフ・ウッドランド(テラ編) 【敵】チェストスパイダー(LV4~8 3.6%) 【ボード】キーブレードボード(ボーナスパネル(出現確率：50%)を買い取る)など 【合成】エリアルブレイクLV2+ポイズンLV2(95%／※4)など						
ウィッシュブレード	P.78	初級	○	—	550	275	68.75	137.5
アクア	入手方法	【買】コマンドショップ 【ボード】ロイヤルボード(ボーナスパネル(出現確率：100%／持っていない場合のみ出現)を買い取る、シンデレラ(普段着)がセットしたパネルを買い取る) 【合成】スタンブレードLV2+バインドストライクLV2など						
ブリザドブレード	P.79	初級	○	4	200	100	25	50
テラ ヴェントゥス アクア	入手方法	【買】コマンドショップ 【ボード】トゥーンボード(ボーナスパネル(出現確率：100%)を買い取る、Capt.ジャスティスかCapt.ダークがセットしたパネルを買い取る) 【合成】エリアルブレイクLV2+ブリザドLV2(95%／※1)など						
スタンブレード	P.79	初級	○	4	150	75	18.75	37.5
テラ ヴェントゥス アクア	入手方法	【買】コマンドショップ 【宝】キャッスル・オブ・ドリーム(ヴェントゥス編) 【敵】アックスフラッパー(LV5~6 9.6%) 【ボード】キーブレードボード(テラがセットしたパネルを買い取る)など 【合成】サンダーLV2+スライドダッシュLV2(95%／※5)など 【他】初期装備(テラ編)						
スロットブレード	P.79	初級	○	—	700	350	87.5	175
テラ ヴェントゥス アクア	入手方法	【買】コマンドショップ 【宝】ディズニータウン 【ボード】トゥーンボード(Capt.ジャスティスがセットしたパネルを買い取る) 【合成】ケアルラLV2+ブリザドブレードLV2(95%／※1)など						
ファイアストライク	P.79	初級	○	5	450	225	56.25	112.5
テラ ヴェントゥス アクア	入手方法	【買】コマンドショップ 【宝】オリンポスコロシアム 【ボード】ハニーポットボード(ティガーがセットしたパネルを買い取る)など 【合成】スタンブレードLV2+ファイアLV2など						
コンフュストライク	P.80	初級	○	5	450	225	56.25	112.5
テラ ヴェントゥス アクア	入手方法	【買】コマンドショップ 【宝】エンチャンテッド・ドミニオン(アクア編) 【敵】アーチレイブン(LV5~6 3% LV7~8 5.7%) 【ボード】ロイヤルボード(シンデレラ(普段着)かシンデレラ(ドレス)がセットしたパネルを買い取る)など 【合成】エリアルブレイクLV2+コンフュLV2など						
バインドストライク	P.80	初級	○	4	400	200	50	100
テラ ヴェントゥス アクア	入手方法	【買】コマンドショップ 【宝】レイディアントガーデン(ヴェントゥス編) 【敵】シューゲイザー(LV5~8 4%) 【ボード】キーブレードボード(テラがセットしたパネルを買い取る)など 【合成】エリアルブレイクLV2+バインドLV2など						
ブルータルブラスト	P.80	上級	○	—	1800	900	225	450
テラ	入手方法	【買】コマンドショップ 【宝】ディープスペース 【合成】スタンブレードLV3+デトネシールドLV3(70%)、デトネスクウェアLV3+バインドストライクLV3(70%)						
トルネドストライク	P.80	究極	×	—	—	1350	337.5	675
ヴェントゥス	入手方法	【宝】エンチャンテッド・ドミニオン 【合成】エアロガLV4+コンフュストライクLV3、エアロガLV4+バインドストライクLV3						
マグネスパイラル	P.81	究極	○	—	2300	1150	287.5	575
テラ ヴェントゥス アクア	入手方法	【買】コマンドショップ 【敵】ジェリーボール(LV7~8 0.24%) 【合成】バインドストライクLV3+マグネガLV4など						

※1……テラ編とアクア編では「100%」
※4……『バイオバラージュ』をすでに持っている場合は「100%」
※5……ヴェントゥス編とアクア編では「100%」
※6……テラ編とヴェントゥス編では「100%」

名前	入手可能なキャラクター	効果	ランク	購入条件 入手後	購入条件 ショップレベル	購入価格	売却価格 基本価格	売却価格 レベルアップ	売却価格 アビリティ	入手方法
ウインドカッター	テラ	P.81	究極	○	—	1500	750	187.5	375	[買]コマンドショップ [宝]キーブレード墓場 [合成]エアロガLV4＋コンフュストライクLV3、エアロガLV4＋バインドストライクLV3
リミットストーム	テラ	P.81	究極	○	—	1500	750	187.5	375	[買]コマンドショップ [ボード]スペースシップボード(ボーナスパネル(出現確率：100%／持っていない場合のみ出現)を買い取る、ガントゥがセットしたパネルを買い取る) [合成]コンフュストライクLV3＋ブルータルブラストLV4、バインドストライクLV3＋ブルータルブラストLV4
ホーリーライズ	ヴェントゥス	P.81	究極	×	—	—	1500	375	750	[合成]ウインドレイドLV5＋ケアルガLV4
マグネクラッシュ	テラ ヴェントゥス アクア	P.82	上級	○	—	1300	650	162.5	325	[買]コマンドショップ [敵]パイルフェイス(LV7~8 0.6%) [ボード]スペースシップボード(ボーナスパネル(出現確率：100%)を買い取る、626号(スティッチ)がセットしたパネルを買い取る) [合成]エリアルブレイクLV3＋マグネラLV3(80%)など
ガイアブレイク	テラ	P.82	究極	○	—	2100	1050	262.5	525	[買]コマンドショップ [宝]ネバーランド [合成]ブルータルブラストLV4＋ブルータルブラストLV4(70%)
ソウルリリース	テラ	P.82	究極	○	—	1500	750	187.5	375	[買]コマンドショップ [ボード]ハニーポットボード(ボーナスパネル(出現確率：100%／持っていない場合のみ出現)を買い取る、ティガーがセットしたパネルを買い取る) [合成]デジョンLV5＋ポイズンブレードLV3、ダークヘイズLV4＋デジョンLV5
ブレイクタイム	テラ ヴェントゥス アクア	P.82	上級	×	—	—	1200	300	600	[宝]ディズニータウン [合成]ケアルガLV2＋レストアガードLV2(10%／テラ編とヴェントゥス編のみ)、ケアルガLV2＋レストアバリアLV2(10%／アクア編のみ)など

マジックコマンド

名前	入手可能なキャラクター	効果	ランク	購入条件 入手後	購入条件 ショップレベル	購入価格	売却価格 基本価格	売却価格 レベルアップ	売却価格 アビリティ	入手方法
ファイア	テラ ヴェントゥス アクア	P.83	初級	○	3	100	50	12.5	—	[買]コマンドショップ [宝]ドワーフ・ウッドランド [敵]レッドホットチリ(LV3 4.8%) [ボード]キーブレードボード(アクアがセットしたパネルを買い取る)、ロイヤルボード(ボーナスパネル(出現確率：60%)を買い取る)
ファイラ	テラ ヴェントゥス アクア	P.83	初級	○	5	500	250	62.5	125	[買]コマンドショップ [宝]レイディアントガーデン(テラ編&ヴェントゥス編)、ディズニータウン(アクア編) [敵]レッドホットチリ(LV5~6 3%) [ボード]ハニーポットボード(ボーナスパネル(出現確率：70%)を買い取る)など [合成]ファイアLV2＋ファイアLV2など
ファイガ	テラ ヴェントゥス アクア	P.83	上級	○	8	1200	600	150	300	[買]コマンドショップ [宝]ネバーランド [敵]レッドホットチリ(LV7~8 0.6%) [ボード]スペースシップボード(ボーナスパネル(出現確率：100%)を買い取る、ガントゥがセットしたパネルを買い取る) [合成]ファイアLV3＋ファイラLV3(90%／※6)など
ダークファイガ	テラ	P.83	究極	○	—	2000	1000	250	500	[買]コマンドショップ [合成]ファイガLV4＋ブラックアウトLV3、ダークヘイズLV4＋ファイガLV4
クラッカーファイガ	テラ ヴェントゥス アクア	P.84	上級	○	—	1500	750	187.5	375	[買]コマンドショップ [宝]ドワーフ・ウッドランド(テラ編&アクア編) [ボード]シークレットボード(ボーナスパネル(出現確率：100%)を買い取る、アクアがセットしたパネルを買い取る) [合成]エアロラLV3＋ファイガLV3(80%／※6)など
トリプルファイガ	アクア	P.84	上級	○	—	1800	900	225	450	[買]コマンドショップ [合成]ファイラLV3＋ファイガLV3(90%)など
バレッジファイア	テラ ヴェントゥス アクア	P.84	上級	○	—	1800	900	225	450	[買]コマンドショップ [合成]スロウLV3＋ファイガLV3(80%／※6)など
ブリザド	テラ ヴェントゥス アクア	P.85	初級	○	1	100	50	12.5	—	[買]コマンドショップ [宝]エンチャンテッド・ドミニオン(テラ編)、キャッスル・オブ・ドリーム(ヴェントゥス編) [敵]ブルーシーソルト(LV4 4.8%) [ボード]キーブレードボード(ボーナスパネル(出現確率：50%)を買い取る)など [他]初期装備(アクア編)

マジックコマンド(つづき)

名前と入手可能なキャラクター	効果	ランク	購入条件		購入価格	売却価格		
			入手後	ショップレベル		基本価格	レベルアップ	アビリティ
ブリザラ	P.85	初級	○	6	500	250	62.5	125
テラ ヴェントゥス アクア	入手方法 買コマンドショップ 敵ブルーシーソルト(LV5~6 3%) ボードトゥーンボード(ボーナスパネル(出現率:100%)を買い取る)など 合成ブリザドLV2+ブリザドLV2など 他ミニゲーム『リズミックアイス』で「イッツ・ア・スモールワールド」のマスターモードをFANTASTICでクリアする(初回)							
ブリザガ	P.85	上級	○	8	1200	600	150	300
テラ ヴェントゥス アクア	入手方法 買コマンドショップ 敵ブルーシーソルト(LV7~8 0.6%) ボードトゥーンボード(ボーナスパネルを買い取る(出現確率:100%/持っていない場合のみ出現)、ミニーがセットしたパネルを買い取る)など 合成ブリザドLV3+ブリザラLV3など							
トリプルブリザガ	P.85	上級	○	—	1800	900	225	450
アクア	入手方法 買コマンドショップ 合成ブリザラLV3+ブリザガLV3など							
サンダー	P.86	初級	○	3	150	75	18.75	—
テラ ヴェントゥス アクア	入手方法 買コマンドショップ 宝ディズニータウン、キャッスル・オブ・ドリーム(テラ編)、エンチャンテッド・ドミニオン(ヴェントゥス編) ボードキーブレードボード(アクアがセットしたパネルを買い取る)など 他初期装備(アクア編)							
サンダラ	P.86	初級	○	6	600	300	75	150
テラ ヴェントゥス アクア	入手方法 買コマンドショップ 宝ディープスペース(テラ編&ヴェントゥス編)、レイディアントガーデン(アクア編) 敵イエローマスタード(LV5~6 3%) ボードハニーポットボード(ボーナスパネル(出現確率:100%)を買い取る)など 合成サンダーLV2+サンダーLV2など							
サンダガ	P.86	上級	○	8	1300	650	162.5	325
テラ ヴェントゥス アクア	入手方法 買コマンドショップ 宝ネバーランド(アクア編) 敵イエローマスタード(LV7~8 0.6%) ボードハニーポットボード(プーかティガーがセットしたパネルを買い取る)など 合成サンダーLV3+サンダラLV3(90%/※2)など 他ネバーランドの集落で一番上のトーテムポールを攻撃する							
サンダガショット	P.86	上級	○	—	1500	750	187.5	375
アクア	入手方法 買コマンドショップ 合成サンダガLV3+ストライクレイドLV3(85%/※3)など							
ケアル	P.87	初級	○	2	150	75	18.75	—
テラ ヴェントゥス アクア	入手方法 買コマンドショップ 宝不思議な塔(テラ編)、エンチャンテッド・ドミニオン(ヴェントゥス編&アクア編) 敵レイザーバニー(LV3~6 4.8% LV7~8 4.72%) ボードキーブレードボード(ボーナスパネル(出現確率:20%)を買い取る)など							
ケアルラ	P.87	初級	○	6	600	300	75	150
テラ ヴェントゥス アクア	入手方法 買コマンドショップ 宝オリンポスコロシアム(ヴェントゥス編&アクア編) 敵メディシンボトル(LV5~6 3%) ボードハニーポットボード(ティガーがセットしたパネルを買い取る)など 合成ケアルLV2+ケアルLV2など							
ケアルガ	P.87	上級	○	8	1300	650	162.5	325
テラ ヴェントゥス アクア	入手方法 買コマンドショップ 敵メディシンボトル(LV7~8 0.6%) 合成ケアルLV3+ケアルラLV3、ケアルラLV3+ケアルラLV3							
エスナ	P.87	上級	○	5	600	300	—	—
テラ ヴェントゥス アクア	入手方法 買コマンドショップ 宝レイディアントガーデン(テラ編)							
デトネシールド	P.88	上級	○	7	1000	500	125	250
テラ ヴェントゥス アクア	入手方法 買コマンドショップ 宝ディープスペース(ヴェントゥス編)、ネバーランド(アクア編) 敵バックルブルーザー(LV6~8 1.2%) ボードスペースシップボード(626号(スティッチ)がセットしたパネルを買い取る) 合成ゼログラビデLV3+ファイラLV3など							
デトネスクウェア	P.88	上級	○	7	1000	500	125	250
テラ ヴェントゥス アクア	入手方法 買コマンドショップ 宝ディープスペース(テラ編)、レイディアントガーデン(アクア編) 敵バックルブルーザー(LV6~8 1.2%) ボードハニーポットボード(ボーナスパネル(出現確率:50%)を買い取る、プーがセットしたパネルを買い取る) 合成ストップLV3+ファイラLV3など							
デトネチェイサー	P.88	究極	○	—	2300	1150	287.5	575
アクア	入手方法 買コマンドショップ 合成デトネシールドLV4+デトネスクウェアLV4など							
ゼログラビデ	P.88	初級	○	3	150	75	18.75	—
テラ ヴェントゥス アクア	入手方法 買コマンドショップ 宝エンチャンテッド・ドミニオン(テラ編)、キャッスル・オブ・ドリーム(ヴェントゥス編)、レイディアントガーデン(アクア編) 敵イリタブルタンク(LV4 3%) ボードキーブレードボード(ボーナスパネル(出現確率:100%)を買い取る)など							
ゼログラビラ	P.89	初級	○	6	600	300	75	150
テラ ヴェントゥス アクア	入手方法 買コマンドショップ 宝ディズニータウン(テラ編)、ディープスペース(ヴェントゥス編&アクア編) 敵イリタブルタンク(LV5~6 3%) ボードハニーポットボード(ボーナスパネル(出現確率:50%)を買い取る)など 合成エアロLV2+マグネLV2(90%/※5)など							

※1……テラ編とアクア編では「100%」
※2……『ライトニングレイ』をすでに持っている場合は「100%」
※3……『メテオシャワー』をすでに持っている場合は「100%」
※5……ヴェントゥス編とアクア編では「100%」

名前と入手可能なキャラクター	効果	ランク	購入条件 入手後	購入条件 ショップレベル	購入価格	売却価格 基本価格	売却価格 レベルアップ	売却価格 アビリティ
ゼログラビガ	P.89	上級	○	―	1300	650	162.5	325
テラ ヴェントゥス アクア	入手方法：[買]コマンドショップ [宝]ネバーランド(テラ編) [敵]イリタブルタンク(LV7~8 0.6%) [ボード]スペースシップボード(ボーナスパネル(出現確率：100%)を買い取る)など [合成]ゼログラビデLV3+ゼログラビラLV3(80%／※5)など							
マグネ	P.89	初級	○	3	120	60	15	―
テラ ヴェントゥス アクア	入手方法：[買]コマンドショップ [宝]エンチャンテッド・ドミニオン(ヴェントゥス編)、ドワーフ・ウッドランド(アクア編) [ボード]キーブレードボード(ボーナスパネル(出現確率：80%)を買い取る、ヴェントゥスかアクアがセットしたパネルを買い取る)など							
マグネラ	P.89	初級	○	6	550	275	68.75	137.5
テラ ヴェントゥス アクア	入手方法：[買]コマンドショップ [敵]ジェリーボール(LV5~6 6%) [ボード]シークレットボード(ボーナスパネル(出現確率：100%／ミラージュアリーナでのみ出現)を買い取る)など [合成]マグネLV2+マグネLV2など [他]ミニゲーム『フルーツスキャッター』でチップ&デールに勝利する(初回)							
マグネガ	P.90	上級	○	―	1250	625	156.25	312.5
テラ ヴェントゥス アクア	入手方法：[買]コマンドショップ [宝]不思議な塔(ヴェントゥス編&アクア編) [敵]パイルフェイス(LV7~8 0.6%) [ボード]シークレットボード(ボーナスパネル(出現確率：100%)を買い取る) [合成]マグネLV3+マグネラLV3、マグネラLV3+マグネラLV3							
マニーマグネ	P.90	上級	○	―	800	400	100	200
アクア	入手方法：[買]コマンドショップ [合成]サンダラLV3+マグネラLV3、ウィッシュブレードLV3+マグネラLV3							
エナジーマグネ	P.90	上級	○	―	800	400	100	200
アクア	入手方法：[買]コマンドショップ [合成]ケアルLV3+マグネラLV3、ケアルラLV3+マグネラLV3							
Dリンクマグネ	P.90	上級	○	―	800	400	100	200
アクア	入手方法：[買]コマンドショップ [合成]ストプラLV3+マグネラLV3、ゼログラビラLV3+マグネラLV3							
エアロ	P.91	初級	○	3	150	75	18.75	―
テラ ヴェントゥス アクア	入手方法：[買]コマンドショップ [敵]シェイドジェリー(LV5~8 4.8%) [ボード]キーブレードボード(ボーナスパネル(出現確率：50%)を買い取る、ヴェントゥスがセットしたパネルを買い取る)など [他]初期装備(ヴェントゥス編)							
エアロラ	P.91	初級	○	6	600	300	75	150
テラ ヴェントゥス アクア	入手方法：[買]コマンドショップ [敵]マンドレイク(LV4~6 3.2%) [ボード]ハニーポットボード(ティガーがセットしたパネルを買い取る)など [合成]エアロLV2+エアロLV2(95%／※1)など [他]ミニゲーム『ランブルレーシング』でディズニーサーキットを1位でゴール(初回／ディズニータウンのみ)							
エアロガ	P.91	上級	○	―	1300	650	162.5	325
テラ ヴェントゥス アクア	入手方法：[買]コマンドショップ [宝]ネバーランド(ヴェントゥス編)、キーブレード墓場(アクア編) [敵]ワイルドブルーザー(LV7~8 1.2%)、マンドレイク(LV7~8 0.4%) [ボード]シークレットボード(ボーナスパネル(出現確率：100%)を買い取る) [合成]エアロラLV3+エリアルブレイクLV3(90%／※1)など							
デジョン	P.92	上級	○	―	1500	750	187.5	375
テラ	入手方法：[買]コマンドショップ [宝]ディープスペース [合成]ゼログラビデLV3+ゼログラビラLV3(20%)など							
ホーリー	P.92	究極	×	―	―	2000	500	1000
ヴェントゥス	入手方法：[合成]ウインドレイドLV5+ブレイクタイムLV4							
フリーズ	P.92	究極	○	―	2200	1100	275	550
テラ ヴェントゥス アクア	入手方法：[買]コマンドショップ [ボード]トゥーンボード(ボーナスパネル(出現確率：100%／持っていない場合のみ出現)を買い取る) [合成]バインドストライクLV3+ブリザガLV4など							
グレイシャルアーツ	P.92	究極	○	―	2500	1250	312.5	625
アクア	入手方法：[買]コマンドショップ [合成]フリーズLV5+ブリザガLV4、トリプルブリザガLV4+フリーズLV5							
アイスバラージュ	P.93	究極	○	―	1800	900	225	450
アクア	入手方法：[買]コマンドショップ [宝]エンチャンテッド・ドミニオン [合成]デトネシールドLV4+ブリザガLV4、デトネスクウェアLV4+ブリザガLV4							
ファイガバースト	P.93	究極	○	―	2500	1250	312.5	625
アクア	入手方法：[買]コマンドショップ [宝]ネバーランド [合成]スロウLV3+ファイガLV3(20%)など							
レイジングストーム	P.93	究極	×	―	―	1600	400	800
アクア	入手方法：[合成]クラッカーファイガLV4+ファイガバーストLV5など							
メガフレア	P.93	究極	×	―	―	2000	500	1000
テラ ヴェントゥス アクア	入手方法：[合成]バレッジファイアLV4+クラッカーファイガLV4							

マジックコマンド(つづき)

名前と入手可能なキャラクター	効果	ランク	購入条件 入手後	購入条件 ショップレベル	購入価格	売却価格 基本価格	売却価格 レベルアップ	売却価格 アビリティ
クエイク	P.94	究極	○	—	2500	1250	312.5	625
テラ	入手方法 買 コマンドショップ 合成 ゼログラビガLV4+ブルータルブラストLV4(90%)など							
メテオ	P.94	究極	×	—	—	2000	500	1000
テラ	入手方法 合成 ガイアブレイクLV5+クエイクLV5など							
トルネド	P.94	究極	×	—	—	1600	400	800
ヴェントゥス	入手方法 合成 エアロガLV4+マグネガLV4など							
アトモスブレイク	P.94	究極	×	—	—	1500	375	750
テラ ヴェントゥス アクア	入手方法 合成 ゼログラビガLV4+マグネスパイラルLV5							
ミニマム	P.95	究極	○	—	1500	750	187.5	375
テラ ヴェントゥス アクア	入手方法 買 コマンドショップ 宝 ドワーフ・ウッドランド(ヴェントゥス編) ボード トゥーンボード(ミニーがセットしたパネルを買い取る)など 合成 バインドLV3+マグネガLV4など							
ブラックアウト	P.95	上級	○	5	600	300	75	150
テラ ヴェントゥス アクア	入手方法 買 コマンドショップ 宝 レイディアントガーデン(テラ編) 敵 シューゲイザー(LV4 0.4%) ボード ロイヤルボード(ボーナスパネル(出現確率:20%)を買い取る)など 合成 コンフュLV3+ゼログラビデLV3など							
スナイプバーニング	P.95	上級	○	4	600	300	75	150
テラ ヴェントゥス アクア	入手方法 買 コマンドショップ 敵 レッドホットチリ(LV4 0.6%) ボード スペースシップボード(ボーナスパネル(出現確率:50%)を買い取る、ガントゥがセットしたパネルを買い取る) 合成 バインドLV3+ファイアLV3、バインドLV3+ファイラLV3							
コンフュ	P.96	初級	○	1	100	50	12.5	—
テラ ヴェントゥス アクア	入手方法 買 コマンドショップ 敵 アーチレイブン(LV1~4 3.6%) ボード キーブレードボード(ヴェントゥスがセットしたパネルを買い取る)など							
バインド	P.96	初級	○	2	150	75	18.75	—
テラ ヴェントゥス アクア	入手方法 買 コマンドショップ 宝 旅立ちの地(アクア編) 敵 シューゲイザー(LV1~3 4.8%) ボード キーブレードボード(テラかアクアがセットしたパネルを買い取る)など							
ポイズン	P.96	初級	○	1	100	50	12.5	—
テラ ヴェントゥス アクア	入手方法 買 コマンドショップ 宝 ドワーフ・ウッドランド(ヴェントゥス編&アクア編) 敵 チェストスパイダー(LV1~3 4.8%) ボード キーブレードボード(テラがセットしたパネルを買い取る)など							
スロウ	P.96	初級	○	3	150	75	18.75	—
テラ ヴェントゥス アクア	入手方法 買 コマンドショップ 宝 キャッスル・オブ・ドリーム(テラ編&アクア編)、レイディアントガーデン(ヴェントゥス編) 敵 クロノツイスター(LV4~5 6%) ボード キーブレードボード(ヴェントゥスがセットしたパネルを買い取る)など							
ストップ	P.97	初級	○	3	100	50	12.5	—
テラ ヴェントゥス アクア	入手方法 買 コマンドショップ 宝 旅立ちの地(テラ編)、ディズニータウン(ヴェントゥス編) 敵 クロノツイスター(LV4~5 6% LV6~8 10.8%) ボード ロイヤルボード(ボーナスパネル(出現確率:40%)を買い取る、シンデレラ(普段着)かシンデレラ(ドレス)がセットしたパネルを買い取る)							
ストプラ	P.97	初級	○	5	500	250	62.5	125
テラ ヴェントゥス アクア	入手方法 買 コマンドショップ 敵 クロノツイスター(LV6~8 1.2%) ボード ハニーポットボード(ティガーがセットしたパネルを買い取る)など 合成 ストップLV2+ストップLV2など							
ストプガ	P.97	上級	○	8	1200	600	150	300
テラ ヴェントゥス アクア	入手方法 買 コマンドショップ 合成 ストップLV3+ストプラLV3、ストプラLV3+ストプラLV3							
スリプル	P.97	初級	○	1	100	50	12.5	—
テラ ヴェントゥス アクア	入手方法 買 コマンドショップ 宝 エンチャンテッド・ドミニオン 敵 モノトラッカー(LV1~3 5%) ボード キーブレードボード(テラがセットしたパネルを買い取る)など						

アイテムコマンド

名前と入手可能なキャラクター	効果	購入条件 入手後	購入条件 ショップレベル	購入価格	売却価格	最大セット数
ポーション	P.98	○	1	30	15	5
テラ ヴェントゥス アクア	入手方法 買 コマンドショップ 宝 エンチャンテッド・ドミニオン、ドワーフ・ウッドランド、キャッスル・オブ・ドリーム、レイディアントガーデン、ディズニータウン 敵 スクラッパー(LV1~2 2.4%)、ブルーザー(LV1~2 12%)、レッドホットチリ(LV1~2 4.8%)、レイザーバニー(LV1~2 4.8%)					

名前	入手可能なキャラクター	効果	入手後	ショップレベル	購入価格	売却価格	最大セット数	入手方法
ハイポーション	テラ・ヴェントゥス・アクア	P.98	○	4	80	40	4	買コマンドショップ 宝旅立ちの地(テラ編＆アクア編)など 敵スクラッパー(LV3~8 1.5%)、ブルーザー(LV3~5 7.2%)など 他ミニゲーム『リズミックアイス』で「デザート★パラダイス」のマスターモードをFANTASTICでクリアする(2回目以降)など
メガポーション	テラ・ヴェントゥス・アクア	P.98	○	7	150	75	3	買コマンドショップ 宝ディズニータウンなど 敵ブルーザー(LV6~8 4.8%)、ジェリーボール(LV6 6% LV7~8 11.76%)など 他ミニゲーム『リズミックアイス』で「デザート★パラダイス」のスペシャルモードをFANTASTICでクリアする(2回目以降)
エーテル	テラ・ヴェントゥス・アクア	P.98	○	1	50	25	4	買コマンドショップ 宝エンチャンテッド・ドミニオン、ドワーフ・ウッドランドなど 敵レッドホットチリ(LV1~3 4.8% LV4~8 6%)など 他ミニゲーム『リズミックアイス』で「イッツ・ア・スモールワールド」のマスターモードをFANTASTICでクリアする(2回目以降)
メガエーテル	テラ・ヴェントゥス・アクア	P.98	○	7	160	80	3	買コマンドショップ 宝ディープスペースなど 敵ブルーシーソルト(LV7~8 5.4%)、イエローマスタード(LV6 3% LV7~8 5.4%) 他ミニゲーム『リズミックアイス』で「イッツ・ア・スモールワールド」のスペシャルモードをFANTASTICでクリアする(2回目以降)
オールキュア	テラ・ヴェントゥス・アクア	P.98	○	3	50	25	3	買コマンドショップ 宝ドワーフ・ウッドランド(ヴェントゥス編)、レイディアントガーデンなど 敵スクラッパー(LV1~2 1.8% LV3~8 1.5%)、チェストスパイダー(LV3 2.4% LV4~8 3.6%) 他ミニゲーム『つぼ壊し』でヘラクレスに勝利する(2回目以降)
エリクサー	テラ・ヴェントゥス・アクア	P.98	○	8	250	125	2	買コマンドショップ 宝ネバーランド、キーブレード墓場 敵ワイルドブルーザー(LV7~8 1.2%) 他ミニゲーム『リズミックアイス』で「イッツ・ア・スモールワールド」のスペシャルモードをFANTASTICでクリアする(初回)
ラストエリクサー	テラ・ヴェントゥス・アクア	P.98	○	—	350	175	2	買コマンドショップ 宝ネバーランド、キーブレード墓場、不思議な塔(アクア編) 敵レイザーバニー(LV7~8 0.08%)
バルーンレター	テラ・ヴェントゥス・アクア	P.98	○	5	120	60	3	買コマンドショップ 宝ドワーフ・ウッドランド(テラ編＆アクア編)、エンチャンテッド・ドミニオン(ヴェントゥス編＆アクア編)など 敵イリタブルタンク(LV4~6 3% LV7~8 4.2%) 他ミニゲーム『フルーツスキャッター』でブルーザーに勝利するなど
ジュエルバニラ	テラ	P.98	×	—	40	20	3	買アイスショップ 他黄金ジャム×1、ジュエリービーンズ×1、クリスタルシュガー×3をヒューイに渡す
ハニーバニー	ヴェントゥス	P.98	×	—	40	20	3	買アイスショップ 他トレジャーハニー×3、夢見るリンゴ×2をヒューイに渡す
ハットトリック	アクア	P.98	×	—	40	20	3	買アイスショップ 他バルーンメロン×2、英雄オレンジ×2、ファンタジーピーチ×1をヒューイに渡す
ボルケーノカレー	テラ・ヴェントゥス・アクア	P.98	×	—	40	20	3	買アイスショップ 他とんがりペッパー×5、トゥーンカレー×3をヒューイに渡す
スノウベアー	テラ・ヴェントゥス・アクア	P.98	×	—	40	20	3	買アイスショップ 他オープンセサミ×3、ソイミルク×5をヒューイに渡す
スパークレモン	テラ・ヴェントゥス・アクア	P.98	×	—	40	20	3	買アイスショップ 他イナズマキャンディ×4、ジェットソーダ×2、ダンシングレモン×3をヒューイに渡す
クイーンベリー	テラ・アクア	P.98	×	—	80	40	3	買アイスショップ 他秘密のラズベリー×7、フラワージェリー×10、バースデイケーキ×8、ローズハニー×7をヒューイに渡す
ロッククランチ	テラ	P.98	×	—	80	40	3	買アイスショップ 他銀河キャラメル×15、ワイルドナッツ×12をヒューイに渡す
ブラック・ピート	テラ	P.98	×	—	120	60	3	買アイスショップ 他謎の豆×20、謎のクリーム×20をヒューイに渡す
グーフィー・パフェ	ヴェントゥス	P.98	×	—	80	40	3	買アイスショップ 他モーグリコーヒー×7、大粒アーモンド×6、バレンタインチョコ×5、森のカステラ×10をヒューイに渡す

INDEX

アイテムコマンド(つづき)

名前と入手可能なキャラクター	効果	購入条件		購入価格	売却価格	最大セット数
		入手後	ショップレベル			
ミルキーウェイ	P.98	×	—	80	40	3
ヴェントゥス アクア	入手方法	買 アイスショップ 他 ふわふわクリーム×10、虹のシロップ×8、わた雲のキャンディ×14をヒューイに渡す				
ダブルクランチ	P.98	×	—	120	60	3
ヴェントゥス	入手方法	買 アイスショップ 他 瓶詰めイチゴ×9、ロマンスミルク×5、ウェディングケーキ×14、流れ星のシロップ×15をヒューイに渡す				
ドナルド・ソルト	P.98	×	—	120	60	3
アクア	入手方法	買 アイスショップ 他 クリスタルソーダ×8、マーメイドソルト×13、ロケットラムネ×15、青空のゼリー×8をヒューイに渡す				

フレンドコマンド

名前と入手可能なキャラクター	効果	購入条件		メダル枚数	売却価格	
		ショップレベル	アリーナレベル		基本価格	レベルアップ
フレンドケアル	P.99	1	1	180	150	37.5
テラ ヴェントゥス アクア	入手方法	買 メダルショップ				
フレンドケアルラ	P.99	1	5	360	400	100
テラ ヴェントゥス アクア	入手方法	買 メダルショップ				
フレンドケアルガ	P.99	1	10	500	750	187.5
テラ ヴェントゥス アクア	入手方法	買 メダルショップ				
フレンドエスナ	P.99	1	5	360	375	—
テラ ヴェントゥス アクア	入手方法	買 メダルショップ				
紙吹雪	P.100	3	1	150	125	—
テラ ヴェントゥス アクア	入手方法	買 メダルショップ 他 ディズニータウンのメイン会場でポストを攻撃する				
花火	P.100	4	5	400	450	—
テラ ヴェントゥス アクア	入手方法	買 メダルショップ				
挑発	P.100	1	1	100	125	—
テラ ヴェントゥス アクア	入手方法	買 メダルショップ				
歓喜	P.100	1	1	100	125	—
テラ ヴェントゥス アクア	入手方法	買 メダルショップ				
バニッシュ	P.100	3	5	750	1050	—
テラ ヴェントゥス アクア	入手方法	買 メダルショップ				
トリニティリミット	P.101	3	1	3000	2500	—
テラ ヴェントゥス アクア	入手方法	買 メダルショップ				

いどうコマンド

名前と入手可能なキャラクター	効果	ランク	購入条件		購入価格	売却価格		
			入手後	ショップレベル		基本価格	レベルアップ	アビリティ
ジャンプ	P.102	初級	×	—	—	100(※7)	—	—
テラ ヴェントゥス アクア	入手方法	他 初期装備						
ハイジャンプ	P.102	上級	○	—	500	250	62.5	—
テラ ヴェントゥス アクア	入手方法	買 コマンドショップ 宝 ディープスペース(テラ編) ボード ハニーポットボード(ティガーがセットしたパネルを買い取る)など 他 ???(謎の荒野)でヴァニタス(1回目)とのバトルに勝つ(ヴェントゥス編)、エンチャンテッド・ドミニオンで魔女の城から脱出する(アクア編)						
ドッジロール	P.102	初級	○	1	200	100	25	—
ヴェントゥス	入手方法	買 コマンドショップ 他 初期装備						
サンダーロール	P.102	究極	×	—	—	1000	250	500
ヴェントゥス	入手方法	ボード ハニーポットボード(ボーナスパネル(出現確率:100%/持っていない場合のみ出現)を買い取る) 合成 サンダーブリッツLV4+ドッジロールLV4(80%)など						

名前と入手可能なキャラクター	効果	ランク	購入条件		購入価格	売却価格		
			入手後	ショップレベル		基本価格	レベルアップ	アビリティ
ホイールロール（アクア）	P.102	上級	○	1	200	100	25	—
入手方法	買コマンドショップ　他初期装備							
ファイアロール（アクア）	P.103	上級	○	—	2000	1000	250	500
入手方法	買コマンドショップ　合成ファイガLV4＋ホイールロールLV4など							
エアスライド（テラ、ヴェントゥス、アクア）	P.103	上級	○	—	800	400	100	—
入手方法	買コマンドショップ　他ドワーフ・ウッドランドの花畑でアンヴァースの集団を倒す（テラ編）、オリンポスコロシアムのテーベの町でシェイドジェリーの大群を倒す（ヴェントゥス編）、ディープスペースの船体外壁でアンヴァースの集団を倒す（アクア編）							
アイススライド（テラ、ヴェントゥス、アクア）	P.103	究極	×	—	—	1000	250	500
入手方法	合成エアスライドLV4＋ブリザドブレードLV3、エアスライドLV4＋ブリザガLV4							
ソニックスライド（テラ）	P.103	究極	×	—	—	1200(※7)	300	—
入手方法	他オリンポスコロシアムで闘技大会の予選を突破する							
スライド（テラ）	P.103	初級	○	1	200	100	25	—
入手方法	買コマンドショップ　他初期装備							
スライドターン（ヴェントゥス）	P.104	上級	×	—	—	300(※7)	—	—
入手方法	他レイディアントガーデンの中央広場でアンヴァースの集団を倒す							
グライド（ヴェントゥス）	P.104	上級	○	—	2000	1000	—	—
入手方法	買コマンドショップ　他ネバーランドで集落でのバトルに勝ってから人魚の入り江を訪れる							
スーパーグライド（ヴェントゥス）	P.104	究極	×	—	—	1500(※7)	375	—
入手方法	宝ディズニータウン							
ファイアグライド（ヴェントゥス）	P.104	究極	×	—	—	1250	312.5	625
入手方法	合成グライド＋ファイアブリッツLV3、グライド＋ファイガLV4							
コンボスライド（ヴェントゥス、アクア）	P.104	究極	×	—	—	225	56.25	112.5
入手方法	合成エアスライドLV3＋スライドダッシュLV3など							
テレポ（アクア）	P.105	究極	×	—	—	1150(※7)	—	—
入手方法	宝ディープスペース							
ダブルフライト（アクア）	P.105	究極	×	—	—	1400(※7)	—	—
入手方法	他ネバーランドで虹の滝：頂上から渓谷を訪れる							

ガードコマンド

名前と入手可能なキャラクター	効果	ランク	入荷		購入価格	売却価格		
			入手後	ショップレベル		基本価格	レベルアップ	アビリティ
リフレクトガード（テラ、ヴェントゥス）	P.105	初級	○	1	200	100	25	—
入手方法	買コマンドショップ　他初期装備							
レストアガード（テラ、ヴェントゥス）	P.105	上級	×	—	—	300	75	150
入手方法	合成エスナ＋リフレクトガードLV1、ケアルガLV4＋リフレクトガードLV1							
チャージガード（テラ、ヴェントゥス）	P.105	上級	×	—	—	300	75	—
入手方法	ボードロイヤルボード（ボーナスパネル（出現確率：100%）を買い取る、シンデレラ（普段着）かシンデレラ（ドレス）がセットしたパネルを買い取る）							
スタンガード（テラ、ヴェントゥス）	P.106	上級	○	6	600	300	75	150
入手方法	買コマンドショップ　合成スタンブレードLV3＋リフレクトガードLV1、サンダガLV4＋リフレクトガードLV1							
ポイズンガード（テラ、ヴェントゥス）	P.106	上級	×	—	—	300	75	150
入手方法	合成ポイズンLV3＋リフレクトガードLV1（80%／※4）、ポイズンブレードLV3＋リフレクトガードLV1（80%／※4）							
リフレク（アクア）	P.106	初級	○	1	200	100	25	—
入手方法	買コマンドショップ　他初期装備							
レストアバリア（アクア）	P.106	上級	×	—	—	300	75	150
入手方法	合成エスナ＋リフレクLV1、ケアルガLV4＋リフレクLV1							

※4……「バイオバラージュ」をすでに持っている場合は「100%」　※7……売却価格は表示されるが、売れない

ガードコマンド(つづき)

名前と入手可能なキャラクター	効果	ランク	購入条件		購入価格	売却価格		
			入手後	ショップレベル		基本価格	レベルアップ	アビリティ
チャージバリア	P.106	上級	×	—	—	300	75	—
アクア	入手方法	【ボード】ロイヤルボード(ボーナスパネル(出現確率：100%)を買い取る、シンデレラ(普段着)がセットしたパネルを買い取る)						
コンフュバリア	P.107	上級	○	6	600	300	75	150
アクア	入手方法	【買】コマンドショップ 【合成】コンフュLV3+リフレクLV1、コンフュストライクLV3+リフレクLV1						
ストップバリア	P.107	上級	×	—	—	300	75	150
アクア	入手方法	【合成】ストプガLV3+リフレクLV1(80%)						

カウンターコマンド

名前と入手可能なキャラクター	効果	ランク	入荷		購入価格	売却価格		
			入手後	ショップレベル		基本価格	レベルアップ	アビリティ
リベンジスタンプ	P.107	上級	○	5	1200	600	150	—
テラ	入手方法	【買】コマンドショップ 【他】キャッスル・オブ・ドリームで大広間の入口までシンデレラを護衛する						
リベンジファング	P.107	上級	○	7	1400	700	175	350
テラ	入手方法	【買】コマンドショップ 【宝】ディズニータウン 【合成】スライドダッシュLV2+リベンジスタンプLV2						
リベンジラッシュ	P.107	上級	○	6	1200	600	150	—
ヴェントゥス	入手方法	【買】コマンドショップ 【宝】レイディアントガーデン						
ターンスラッシュ	P.108	上級	○	7	800	400	100	—
ヴェントゥス	入手方法	【買】コマンドショップ 【宝】ディズニータウン						
リベンジレイド	P.108	上級	○	3	1400	700	175	350
ヴェントゥス	入手方法	【買】コマンドショップ 【宝】ドワーフ・ウッドランド 【合成】ストライクレイドLV2+スライドダッシュLV2						
バリアクラッカー	P.108	上級	○	6	1200	600	150	—
アクア	入手方法	【買】コマンドショップ 【宝】レイディアントガーデン						
リベンジブリッツ	P.108	上級	○	4	1400	700	175	350
アクア	入手方法	【買】コマンドショップ 【宝】ドワーフ・ウッドランド 【合成】サンダーブリッツLV2+スライドダッシュLV2、スライドダッシュLV2+ファイアブリッツLV2						

シュートロックコマンド

名前と入手可能なキャラクター	効果	入手方法
メテオシャワー テラ ヴェントゥス アクア	P.109	【ボード】ロイヤルボード(ボーナスパネル(出現確率：100%／持っていない場合のみ出現)を買い取る) 【合成】サンダガLV3+ストライクレイドLV3(15%／※8)など(アクア編のみ)
フレイムバースト テラ ヴェントゥス アクア	P.109	【買】メダルショップ(アクア編／900メダル／アリーナレベル5以上) 【宝】ドワーフ・ウッドランド(テラ編) 【他】初期装備(ヴェントゥス編)
カオススネーク テラ ヴェントゥス アクア	P.109	【他】ミニゲーム『フルーツスキャッター』でキャプテン・ジャスティスかキャプテン・ダークに勝利する(初回)
ブラックボレー テラ	P.110	【他】レイディアントガーデンでブライグに勝利する
バブルブラスト アクア	P.110	【他】初期装備
ラグナロク テラ ヴェントゥス アクア	P.110	【ボード】キーブレードボード(ボーナスパネル(出現確率：100%／持っていない場合のみ出現)を買い取る)など

※8……『メテオシャワー』をすでに持っている場合は「0%」　※9……『バイオバラージュ』をすでに持っている場合は「0%」
※10……『ライトニングレイ』をすでに持っている場合は「0%」

名前と入手可能なキャラクター	効果	入手方法
サンダーストーム テラ ヴェントゥス アクア	P.111	宝キャッスル・オブ・ドリーム
バイオバラージュ テラ ヴェントゥス アクア	P.111	買メダルショップ(2500メダル／ショップレベル5以上、アリーナレベル15以上)　合成ポイズンLV3＋リフレクトガードLV1(20%／テラ編&ヴェントゥス編のみ／※9)、エリアルブレイクLV2＋ポイズンLV2(5%／※9)など
パルスボム ヴェントゥス	P.111	宝ディープスペース
レインボーシャワー アクア	P.112	宝ディープスペース
フォトンチャージ テラ ヴェントゥス アクア	P.112	買メダルショップ(1600メダル／ショップレベル3以上、アリーナレベル10以上)
アブソリュートゼロ テラ ヴェントゥス アクア	P.112	宝ディズニータウン(テラ編)、エンチャンテッド・ドミニオン(ヴェントゥス編&アクア編)
ライトニングレイ テラ ヴェントゥス アクア	P.113	ボードスペースシップボード(ボーナスパネル(出現確率：100%／持っていない場合のみ出現)を買い取る)など　合成サンダーLV3＋サンダラLV3(10%／※10)など
ソニックシャドウ テラ	P.113	他初期装備
アルテマキャノン テラ	P.113	他ミラージュアリーナの『アリーナモード』で「闘技場の支配者」をクリアする
マルチボーテックス ヴェントゥス	P.114	他ミラージュアリーナの『アリーナモード』で「闘技場の支配者」をクリアする
シャイニーブルーム アクア	P.114	他ミラージュアリーナの『アリーナモード』で「闘技場の支配者」をクリアする

上級者のための ULTIMANIA COLUMN コマンド所持数の上限について

操作キャラクターが一度に持てるコマンドの数には、上限がある。上限はカテゴリーごとに決まっており、最初は下の表の初期値までしか所持できないが、新たな種類のコマンドを入手するたびに上限が1ずつ増えていき、最終的には最大値まで持てるようになるのだ。ちなみに、アイテムコマンドとシュートロックコマンド以外は、カテゴリーの上限までなら、同じ種類のコマンドを何個でも持つことができる。



⬆それ以上コマンドを持てないときに宝箱を開けると、このようなメッセージが表示され、中身をもとにもどす。

カテゴリー別・コマンドの所持数の上限の初期値と最大値

コマンドのカテゴリー	項目名			所持数の上限の最大値
	テラ	ヴェントゥス	アクア	
アタックコマンド	173	176	177	200
マジックコマンド	156	159	151	200
フレンドコマンド	37	37	37	47
いどうコマンド	21	26	23	30
ガードコマンド	26	26	26	30
カウンターコマンド	28	27	28	30

※アイテムコマンドは全種類99個ずつが、シュートロックコマンドは全種類1個ずつが上限

INDEX

ULTIMANIAへの手引き 2

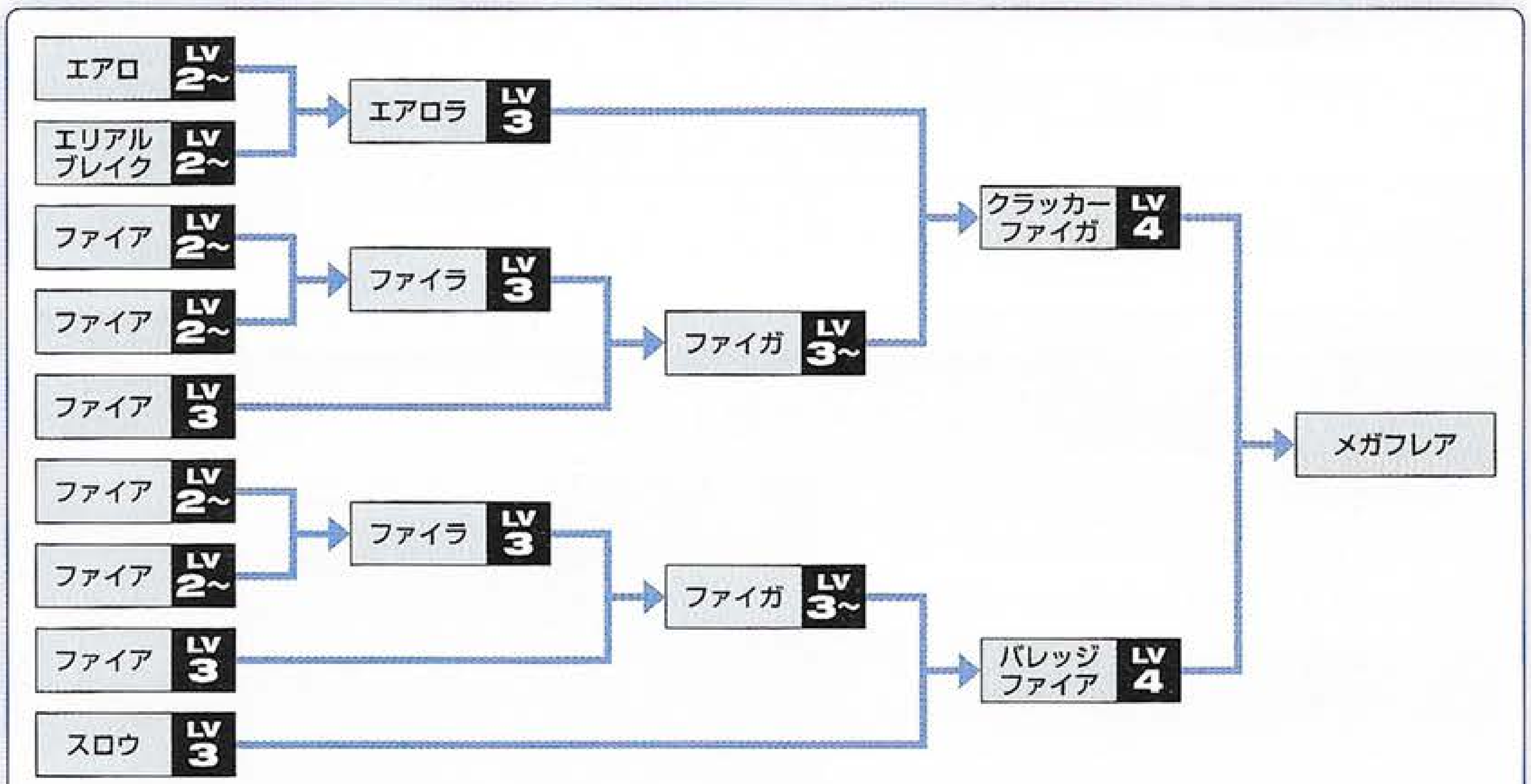
コマンドチャージお役立ちデータ集

コマンドチャージを使いこなせば、物語をスムーズに進められるようになる。知っておきたい3つのデータを紹介するので、参考にしてほしい。

データ1 便利な効果を持つコマンドを早めに入手する方法

コマンドチャージをくり返していけば、物語序盤で手に入るコマンドだけをもとにして、強力なコマンドを作り出すことができる。以降では、持っていると便利な5種類のコマンドについて、コマンドチャージでの具体的な作りかたを解説していこう。

メガフレア



解説

攻撃範囲が極めて広く、与えるダメージも大きい。テラ編とアクア編では、物語序盤で『クラッカーファイガ』を入手できるため、完成までの手間を大幅に減らせる。『メガフレア』は入手してもコマンドショップに入荷されないので、複数ほしければコマンドチャージをくり返そう。なお、アクア編では、『ファイガ』や『バレッジファイア』がほかのレアコマンドに変化してしまう場合がある。

購入可能になるショップレベルとおもな早期入手方法

コマンド名	ショップレベル	コマンドチャージ以外で早めに入手する方法の例
エアロ	3	キーブレードボードでボーナスパネルを買い取る
エアロラ	6	レイディアントガーデンでマンドレイクを倒す
エリアルブレイク	1	初期装備
クラッカーファイガ	—	ドワーフ・ウッドランドで宝箱を開ける(テラ編&アクア編)
スロウ	3	キャッスル・オブ・ドリームで宝箱を開ける(テラ編&アクア編)
バレッジファイア	—	(コマンドチャージ以外では入手できない)
ファイア	3	ドワーフ・ウッドランドで宝箱を開ける
ファイラ	5	レイディアントガーデンで宝箱を開ける(テラ編&ヴェントゥス編)
ファイガ	8	—

レストアガード ／ レストアバリア

エスナ（※1） LV— ＋ リフレクトガード LV1~ → レストアガード

エスナ（※1） LV— ＋ リフレク LV1~ → レストアバリア

解説

敵の攻撃をガードするたびにHPを回復できる。『リフレクトガード』や『リフレク』は、ふたつ以上持っていないとコマンドチャージに使えないので注意。

購入可能になるショップレベルとおもな早期入手方法

コマンド名	ショップレベル	コマンドチャージ以外で早めに入手する方法の例
エスナ	5	レイディアントガーデンで宝箱を開ける（テラ編）
リフレクトガード	1	初期装備（テラ編＆ヴェントゥス編）
リフレク	1	初期装備（アクア編）

※1……LV4の『ケアルガ』でも代用可能

スナイプバーニング

バインド LV3 ＋ ファイア LV3 → スナイプバーニング

購入可能になるショップレベルとおもな早期入手方法

コマンド名	ショップレベル	コマンドチャージ以外で早めに入手する方法の例
バインド	2	キャッスル・オブ・ドリームでシューゲイザーを倒す、キーブレードボードでテラやアクアから買い取る
ファイア	3	ドワーフ・ウッドランドで宝箱を開ける、キーブレードボードでアクアから買い取る

解説

バーン状態が有効な相手に対して使い勝手がいい。ショップレベルが4になれば、コマンドショップでの購入も可能。

デトネスクウェア

ファイア LV2~ ＋ ファイア LV2~ → ファイラ LV3
ファイラ LV3 ＋ ストップ LV3 → デトネスクウェア

ファイア LV2~ ＋ ファイア LV2~ → ファイラ LV3
ファイラ LV3 ＋ リフレク LV1~ → デトネスクウェア
※アクアのみ実行可能

エアロ LV2~ ＋ エリアルブレイク LV2~ → エアロラ LV3
バインド LV3 ＋ ファイア LV3 → スナイプバーニング LV3
エアロラ LV3 ＋ スナイプバーニング LV3 → デトネスクウェア

解説

自分の周囲に、高威力のトラップを多数設置するコマンド。ショップレベルが7以上ならコマンドショップでも買えるが、テラ編では『ストップ』が、アクア編では『リフレク』が序盤で手に入るので、早めに作ることが可能だ。ただし、ヴェントゥス編では、序盤に入手したければ右上のようにコマンドチャージをしていくしかない。

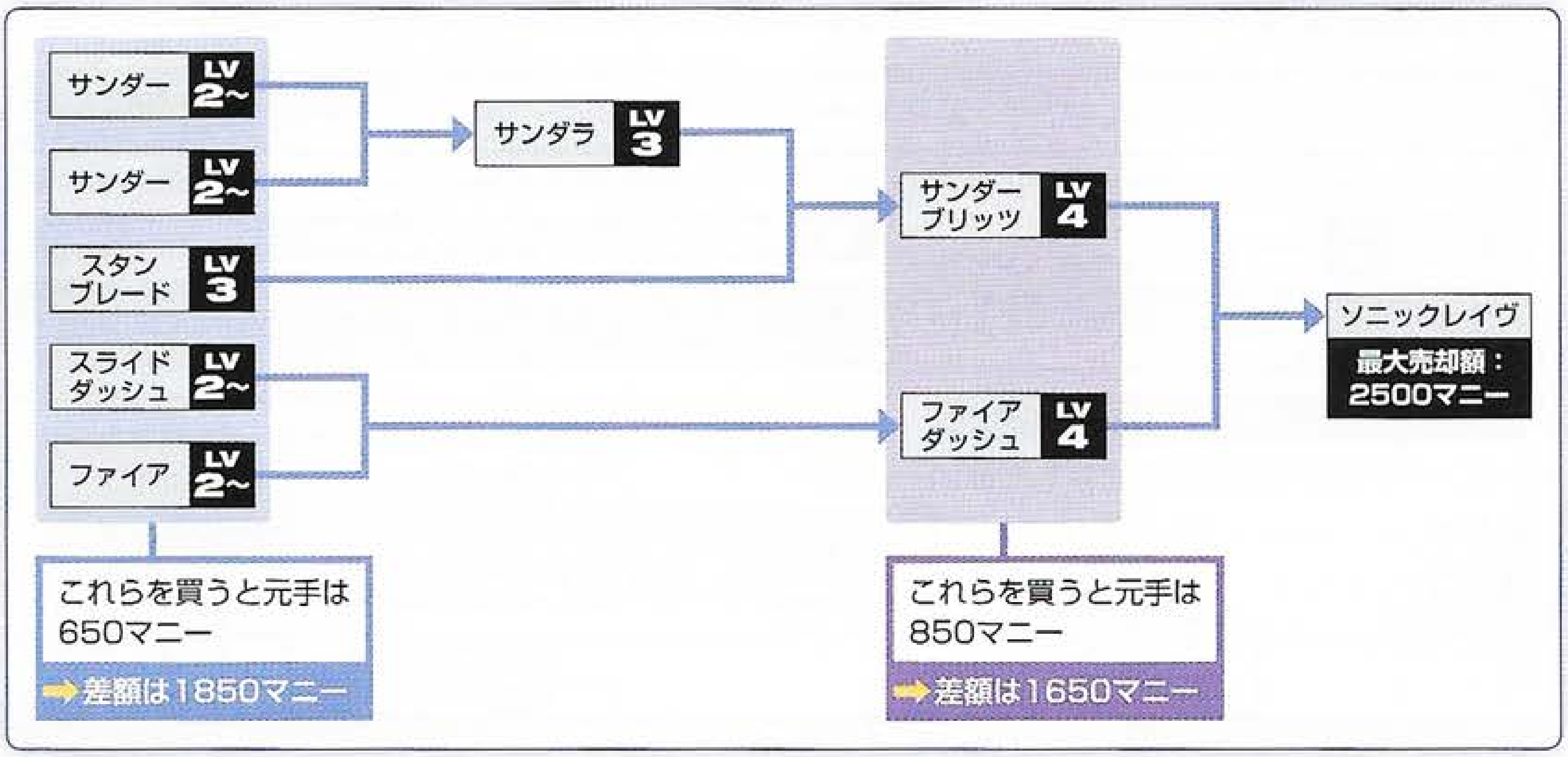
購入可能になるショップレベルとおもな早期入手方法

コマンド名	ショップレベル	コマンドチャージ以外で早めに入手する方法の例
エアロ	3	キーブレードボードでボーナスパネルを買い取る
エアロラ	6	レイディアントガーデンでマンドレイクを倒す
エリアルブレイク	1	初期装備
ストップ	3	旅立ちの地の宝箱を開ける（テラ編）
スナイプバーニング	4	——
バインド	2	キャッスル・オブ・ドリームでシューゲイザーを倒す
ファイア	3	ドワーフ・ウッドランドで宝箱を開ける
ファイラ	5	レイディアントガーデンで宝箱を開ける（テラ編＆ヴェントゥス編）
リフレク	1	初期装備（アクア編）

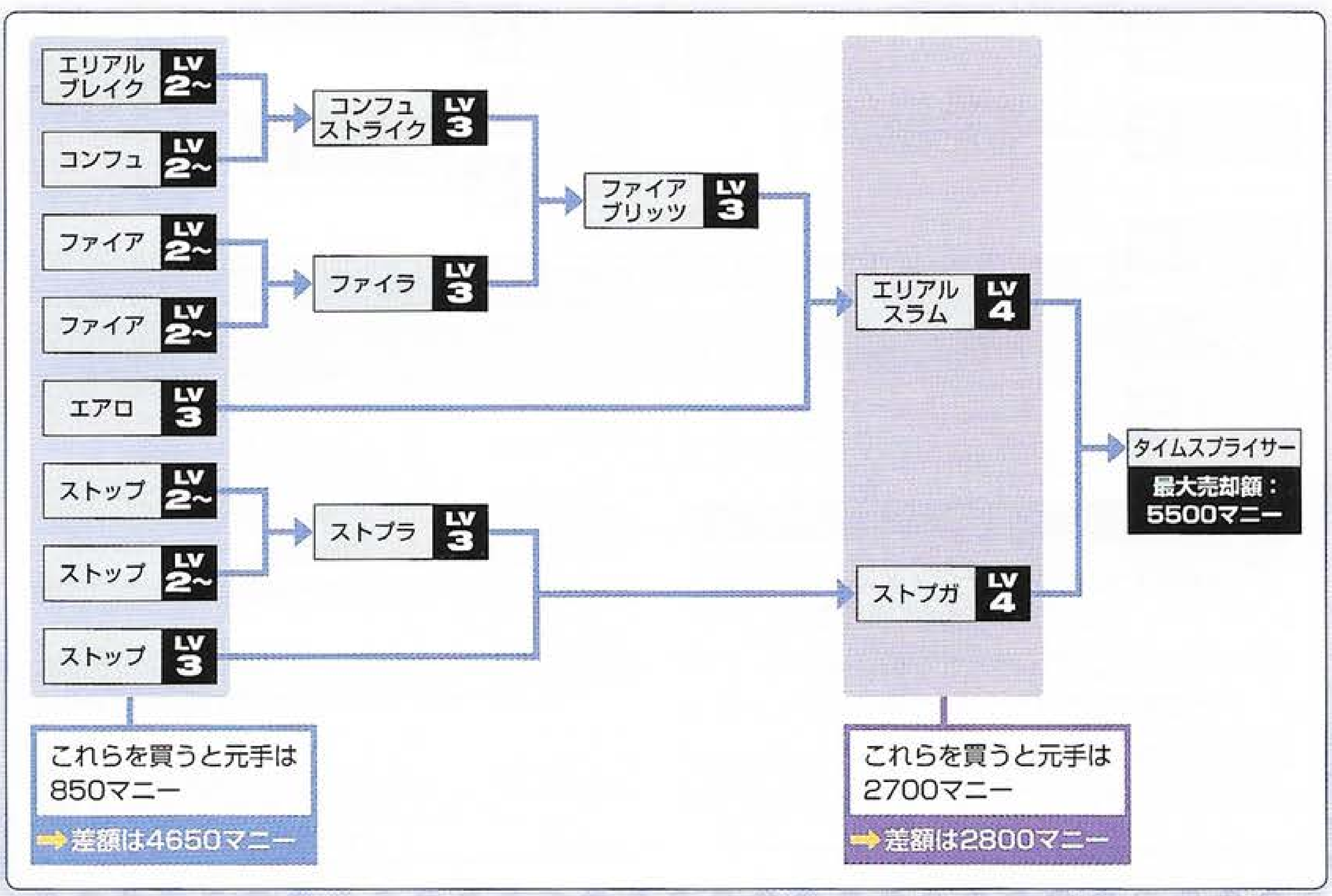
データ2 高値で売れるコマンドの入手方法

高値で売れるコマンドは、価格が安いコマンドからコマンドチャージで作り出せば、売ったときに大量のマニーをかせげる。さらに、そのコマンドにアビリティをつけてレベルも上げれば、より高く売ることが可能だ(→P.220)。物語の早い時期から実行できる、マニーかせぎに役立つコマンドチャージのしかたを6つ紹介しよう。最初に買うコマンドは、手間と利益のどちらを重視するかを考えて選ぶといい。なお、図内の「最大売却額」は、そのコマンドのレベルを最大まで上げ、アビリティもつけたときの価格を記載したものだ。

ソニックレイヴ



タイムスプライサー



メガフレア

※くわしい作りかたはP.268を参照

- エアロ
- エリアルブレイク
- スロウ
- ファイア×6

これらを買うと元手は1000マニー
➡差額は4500マニー

→

- エアロラ
- スロウ
- ファイア×2
- ファイラ×2

これらを買うと元手は1950マニー
➡差額は3550マニー

→

- クラッカーファイガ
- バレッジファイア

これらを買うと元手は3300マニー
➡差額は2200マニー

→ メガフレア
最大売却額：5500マニー

ソロアルカナム

サンダー LV2~
スライドダッシュ LV2~
→ ソロアルカナム
最大売却額：5500マニー

5%の確率で変化

これらを買うと元手は250マニー
➡差額は5250マニー

レイジングストーム

ファイア LV2~
ファイア LV2~
→ ファイラ LV3

ファイア LV3

→ レイジングストーム
最大売却額：4400マニー

10%の確率で変化

これらを買うと元手は300マニー
➡差額は4100マニー

これらを買うと元手は600マニー
➡差額は3800マニー

ラストアルカナム／トルネド

エアロ LV2~
エリアルブレイク LV2~
5% → トルネド
最大売却額：4400マニー
95% → エアロラ LV2~

スタンブレード LV2~
ファイア LV2~
→ ファイアストライク LV2~

エアロラ LV2~ / ファイアストライク LV2~
10% → ラストアルカナム
90% → エリアルスラム LV4 → ラストアルカナム

エリアルブレイク LV3
90% → ファイナルブレイク LV4 → ラストアルカナム

ケアル LV2~
ケアル LV2~
→ ケアルラ LV2~

エリアルブレイク LV2~
ブリザド LV2~
95% → ブリザドブレード LV2~
5% → ラストアルカナム

ケアルラ LV2~ / ブリザドブレード LV2~
95% → スロットブレード LV3
5% → ラストアルカナム

スロットブレード LV3
90% → ファイナルブレイク LV4
10% → ラストアルカナム

ラストアルカナム
最大売却額：5500マニー

これらを買うと元手は1100マニー
➡差額は4400マニー

※『エリアルブレイク』と『ブリザド』のみを購入してコマンドチャージを行ない、『ラストアルカナム』への変化を狙う手もある。その場合、元手は200マニーで、差額は5300マニー

データ3 各アビリティをつけるのにオススメのコマンドの組み合わせ

目当てのアビリティがほしいときに、どの組み合わせでコマンドチャージをすればいいか、迷うことも多いはず。ここでは、アビリティごとに、物語の早い時期でも入手しやすいコマンドや値段が安いコマンドを使って行なえるコマンドチャージの例を紹介しよう。



←コマンドが別のものに変化した場合でも、つくアビリティは変化前と同じ。

アビリティ名	合成アイテム	コマンドの組み合わせ例				コマンドチャージ可能なキャラクター		
		コマンド名	LV	コマンド名	LV	テラ	ヴェントゥス	アクア
ドロー	満たされる結晶	サンダー	2	マグネ	2			
		スライドダッシュ	2	ポイズン	2			
		エスナ	—	リフレク	1			
HPプライズアップ	満たされる結晶	スライドダッシュ	2	ファイア	2			
		ブリザド	2	ブリザド	2			
		エスナ	—	リフレクトガード	1			
リンクプライズアップ	めぐりくる結晶	ファイア	2	ファイア	2			
		ケアル	2	サンダー	2			
		バインド	3	ファイア	3			
ラックアップ	めぐりくる結晶	ブリザド	2	ブリザド	2			
		エアロ	2	ケアル	2			
HPアップ	うるおいの結晶	ファイア	2	ファイア	2			
		ケアル	2	サンダー	2			
		サンダー	2	ストライクレイド	2			
ファイアアップ	きらめく結晶	ファイア	2	ファイア	2			
		バインド	3	ファイア	3			
ブリザドアップ	きらめく結晶	スライドダッシュ	2	ブリザド	2			
		エアロ	2	エアロ	2			
サンダーアップ	きらめく結晶	サンダー	2	マグネ	2			
		ストップ	2	ストップ	2			
ケアルアップ	きらめく結晶	ケアル	2	ケアル	2			
		マグネ	2	マグネ	2			
		ゼログラビデ	2	ゼログラビデ	2			
アイテムアップ	うるおいの結晶	エリアルブレイク	2	コンフュ	2			
		ブリザド	2	ブリザド	2			
アタックヘイスト	時の結晶	ブリザド	2	ストライクレイド	2			
		スライドダッシュ	2	ファイア	2			
		エリアルブレイク	2	コンフュ	2			
マジックヘイスト	時の結晶	サンダー	2	マグネ	2			

アビリティ名	合成アイテム	コマンドの組み合わせ例				コマンドチャージ可能なキャラクター		
		コマンド名	LV	コマンド名	LV	テラ	ヴェントゥス	アクア
マジックヘイスト	時の結晶	ファイア	2	ファイア	2			
		バインド	3	ファイア	3			
コンボFアップ	力の結晶	ストップ	2	ストップ	2			
		エアロ	2	マグネ	2			
		ケアル	2	サンダー	2			
コマンドFアップ	力の結晶	エリアルブレイク	2	コンフュ	2			
		エアロ	2	ケアル	2			
		エスナ	―	リフレクトガード	1			
ファイアガード	きらめく結晶	スライドダッシュ	2	ファイア	2			
		エスナ	―	リフレクトガード	1			
ブリザドガード	きらめく結晶	エリアルブレイク	2	ブリザド	2			
		エアロ	2	エリアルブレイク	2			
サンダーガード	きらめく結晶	ポイズン	2	スライドダッシュ	2			
		エリアルブレイク	2	バインド	2			
ダークガード	きらめく結晶	エリアルブレイク	2	スライドダッシュ	2			
		エアロ	2	ケアル	2			
		エアロ	2	マグネ	2			
リロードブースト	時の結晶	マグネラ	3	マグネラ	3			
		ケアルラ	3	ケアルラ	3			
		ブリザラ	3	ブリザラ	3			
ディフェンダー	うるおいの結晶	マグネラ	3	マグネラ	3			
		ケアルラ	3	ケアルラ	3			
		エスナ	―	リフレク	1			
コンボプラス	みなぎる結晶	スライドダッシュ	2	ファイア	2			
		エリアルブレイク	2	バインド	2			
エアコンボプラス	みなぎる結晶	エリアルブレイク	2	スライドダッシュ	2			
		ケアル	2	サンダー	2			
EXPチャンス	めぐりくる結晶	ファイラ	3	ファイラ	3			
		マグネラ	3	マグネラ	3			
EXPウォーク	めぐりくる結晶	エアロ	2	ブリザド	2			
		ポイズン	3	リフレクトガード	1			
ダメージアスピル	うるおいの結晶	ファイラ	3	ファイラ	3			
		ブリザラ	3	ブリザラ	3			
ラストリーヴ	力の結晶	ブリザラ	3	ブリザラ	3			
		ケアルラ	3	ケアルラ	3			
		エスナ	―	リフレク	1			
コンボリーヴ	みなぎる結晶	マグネラ	3	マグネラ	3			
		ファイラ	3	ファイラ	3			
リーフベール	力の結晶	エリアルブレイク	2	ブリザド	2			
		バインド	3	ファイア	3			

※『ライブラ』は、最初から持っている『エリアルブレイク』についている以外のものを得ることはできない

アニメーションディレクター 【所属：大阪開発チーム】

浜田康司

Koji Hamada



代表作 KH Re:COM、オールスタープロレスリング、オールスタープロレスリングⅡ、オールスタープロレスリングⅢ

Q アンヴァースの動きは、どのように作っていったのでしょうか？

A 「ハートレスともノーバディともちがう動きを」ということで、最初に大阪のモーションチーム全員がそれぞれ実際にフラッドを動かして、アイデアを出し合いました。全員が同じポリゴンモデルを使ったのですが、身体の形状がちがって見えるようなポーズをとっていたり、四足で移動していたりするものもありました。

Q 主人公3人のモーションは、どうやって差別化を図りましたか？

A バトルのモーションは、文章にしたものを企画側から受け取っていたので、それに合わせて各担当者が研究を重ね、いまの形になりました。担当者の個性がモーションによく出ていて、うまく差別化が図れたと思います。

Q 開発中の忘れられない思い出があれば教えてください。

A 大阪と東京の距離感を埋めるために、開発の後半はスーパーバイザーの神藤(神藤辰也氏)がよく大阪へきてチェックやアドバイスをしてくれて、ものすごく助かりました。

Q 今回の作品で見てほしいところは？

A 操作キャラクターの爽快な動きはもちろん、アンヴァースのこまかなモーションも、ちょっと攻撃の手を休めて見てほしいです。大阪でモーションを作るので、どこか少しおもしろい動きを表現できればという気持ちがあって、それが画面から伝わればいいなと思います。

自分だけが知っている本作の秘密

アクア編のドワーフ・ウッドランドで、白雪姫がドワーフの頭にキスをするシーンがありますが、じつは6人にしかキスしていません。原作どおりですので、ご存じのかたもいるかもしれませんけど。

アニメーションディレクター 【所属：東京開発チーム】

品川宗則

Munenori Shinagawa



代表作 KHⅡ、KHⅡFM、KH Re:COM、KH Days、KH コーデッド

Q 原作のどのような部分を参考にしましたか？

A 今回は原作のシーンが多く使われたので、スタッフがつねにディズニーのDVDを観ながら作業をして、キャラクターの動きをスローで研究したりしていましたね。たまに、ふつうに楽しんで観てることもあったみたいですが(笑)。

Q もっとも苦労した点は？

A キャラクターの感情を表すシーンなどは表現が難しくて、何度も作り直すスタッフもいました。すべて手作業で作っているアニメーションならではの苦労です。

Q 一番気に入っているアニメーションは？

A テラが旅立つ場面。変身して飛び去っていくときのアニメーションが好きです。

Q 開発中の忘れられない思い出があれば教えてください。

A 東京チームはイベントシーンの作成を担当したのですが、新人スタッフが多いなかで先輩スタッフがあれこれ指導して、チーム一丸となって作業できたのはいい思い出です。イベントアニメーションに関わったすべてのスタッフに、改めてお礼を伝えたいです。

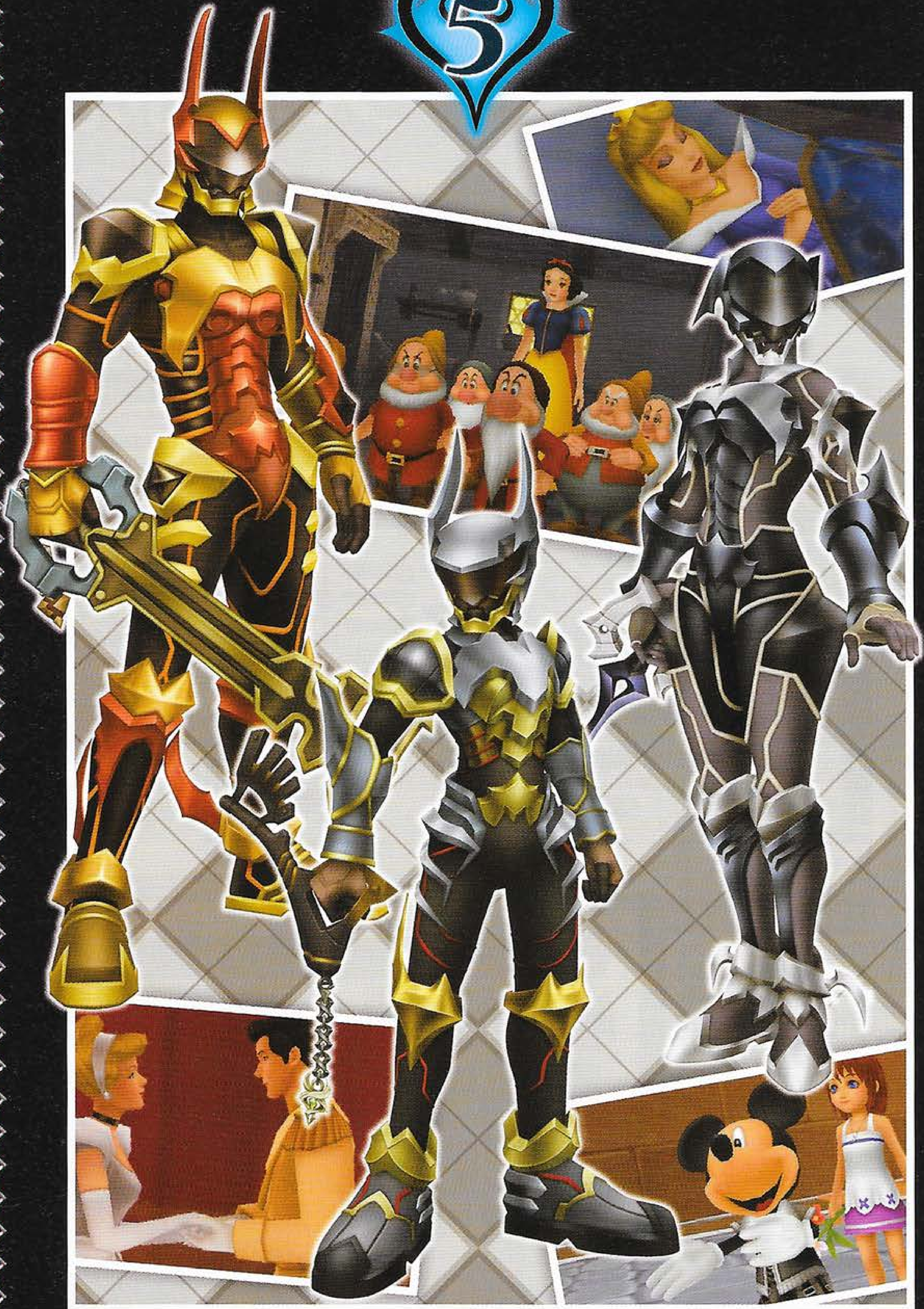
Q 今回の作品で見てほしいところは？

A キャラクターのこまかな部分の動きや表情など、スタッフもこだわりをもって作ったので、ぜひすべてのイベントシーンを見てください。歴代のシリーズ作品にも遜色ないくらいのクオリティで作れたと思っています。

自分だけが知っている本作の秘密

本編のヴェントゥスは、オープニングムービーやゼアノートと一緒にいる過去の場面より、成長して身長が高くなっています。彼のポリゴンモデルはたくさんあって、開発初期に公開したものも、とあるシーンでだけ使っているんですよ。

CHAPTER 5

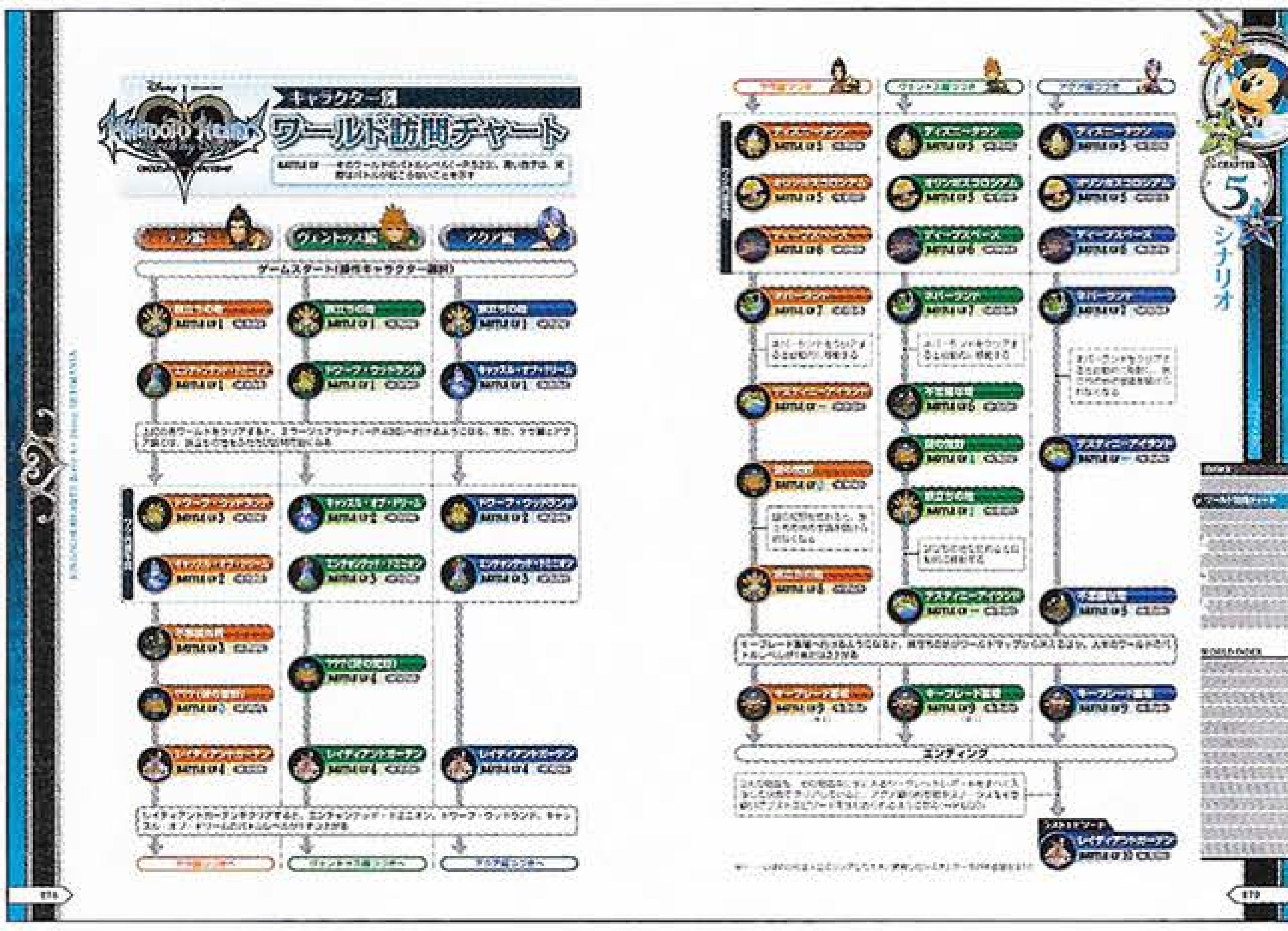


シナリオ

SCENARIO

シナリオページの見かた

テラ、ヴェントゥス、アクアという3人の主人公から操作キャラクターを選び、ひとつの物語をそれぞれの視点で楽しめるのが本作の特徴。この章では、三者三様の物語の進めかたを、以下の3つのパートを用いて解説しているので、冒険の道しるべとして活用してほしい。



ワールド訪問チャート

それぞれの主人公の物語の流れを確認するページ。どのタイミングでどのワールドへ進めばいいかを、チャート形式でまとめている。

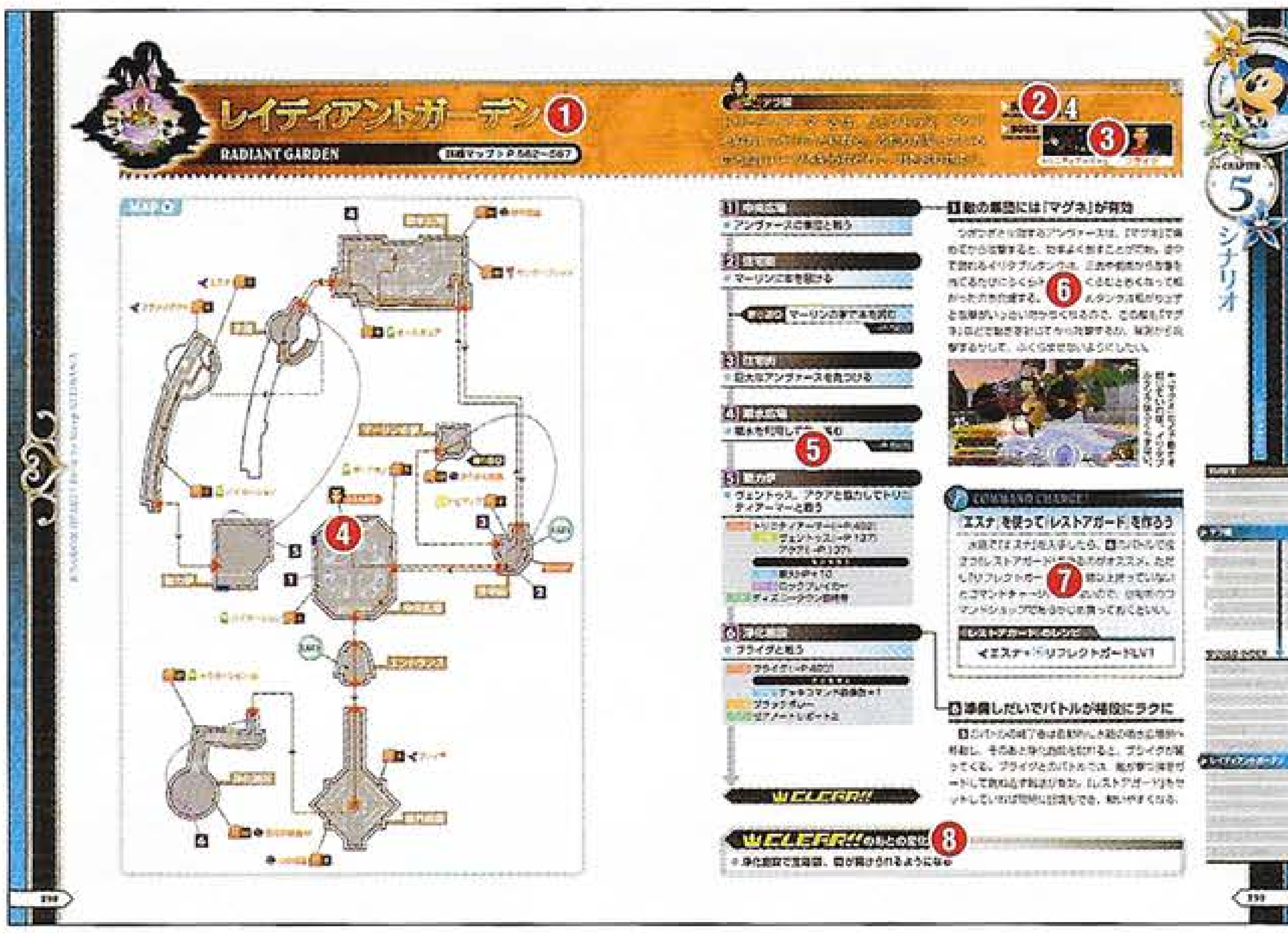


ストーリーダイジェスト

テラ、ヴェントゥス、アクアの3人の物語を振り返るページ。トリニティレポートの「おはなし」の順に沿って、ワールド別に掲載。







ワールド解説

各ワールドにおける物語の進めかたを、マップとチャートで解説するページ。マップには、物語を進めるためのルートも併記してある。

CHAPTER 5 シナリオ

SCENARIO

❶**ワールド名**

❷**BATTLE LV**……そのワールドの物語中でのバトルレベル。数字が大きいほど、出現する敵が手ごわくなる(→P.523)。

❸**BOSS**……そのワールドで戦うボス敵。

❹**移動ルートマップ**……物語を効率よく進めるための移動ルートを示したマップ。マップ内の記号の意味は下記のとおり。

❺**クリアまでの手順**……そのワールドの進行手順をチャート形式で表したもの。チャート内の記号の意味は以下のとおり。

- 1…行動の順番。番号は❹「移動ルートマップ」および❻「解説」と対応している。
- 寄り道Ⓐ…物語を進めるうえでは行なう必要はないが、デッキコマンドなどを入手できる行動を示したもの。Ⓐなどは❹「移動ルートマップ」と対応している。
- 入手…入手できるアイテム(シークレットレポートとナビマップを含む)。
- デッキ…入手できるデッキコマンド。
- D-LINK…ディメンションリンクできるようになるキャラクター。
- ボード…ミニゲーム『コマンドボード』で遊べるようになるボード(→P.394)。
- バトル…戦うことになるボス敵。
- 共闘…バトルで一緒に戦ってくれる共闘キャラクター。
- BONUS…バトルに勝利したときなどに得られる勝利ボーナス。
- 成長…成長する要素(最大HPの上昇、デッキコマンド装備数の増加)。
- スタイル…習得できるコマンドスタイル。

❻**解説**……❺「クリアまでの手順」に対応した、詳細な解説。

❼**COMMAND CHARGE!**……そのタイミングで行なうといいコマンドチャージの組み合わせの解説。

❽**CLEAR!!のあとの変化**……そのワールドをクリアしたあとに、新たにできるようになることや起こること。

移動ルートマップで使われている記号の意味

記号	意味
テラ編 START / ヴェントゥス編 START / アクア編 START	そのワールドをはじめて訪れたとき、最初に行動可能になる場所
前庭	フィールドマップの名前
テラ編 ⟶ / ヴェントゥス編 ⟶ / アクア編 ⟶	そのワールドを効率よくクリアするための移動ルート。ⓐなどの記号がある場合は、同じ記号が書かれたもう一方の場所につづいている
⤻	イベントシーンなどで自動的に移動する場合のルート
1	そのワールドをクリアするための手順を行なう場所。番号は❺「クリアまでの手順」と対応している
寄り道Ⓐ	物語の進行とは関係なく、デッキコマンドなどを入手できる場所。Ⓐなどは❺「クリアまでの手順」と対応している
SAVE	セーブポイント
テラ編 SHOP / ヴェントゥス編 SHOP / アクア編 SHOP	コマンドショップ
テラ編 1 / ヴェントゥス編 1 / アクア編 1	宝箱の位置と中身。番号は本書で独自につけたもので、「レポート」の「宝物リスト」に表示される最終的な順番と対応している。なお、「★」は『エアスライド』や『スライドダッシュ』など特定のコマンドを利用しなければ入手できないことを、「♛」はそのワールドをクリアしたあとでなければ入手できないことを示す
(赤)	隣のマップへの出入口(通行できる)
(青)	隣のマップへの出入口(通行できない)
⟷	マップ同士のつながり(移動ルートとは関係ないもの)

キャラクター別 ワールド訪問チャート

BATTLE LV……そのワールドのバトルレベル(→P.523)。青い数字は、実際はバトルが起こらないことを示す

テラ編	ヴェントゥス編	アクア編
ゲームスタート(操作キャラクター選択)		
旅立ちの地 BATTLE LV 1 (→P.282)	旅立ちの地 BATTLE LV 1 (→P.282)	旅立ちの地 BATTLE LV 1 (→P.282)
エンチャンテッド・ドミニオン BATTLE LV 1 (→P.288)	ドワーフ・ウッドランド BATTLE LV 1 (→P.320)	キャッスル・オブ・ドリーム BATTLE LV 1 (→P.360)

上記の各ワールドをクリアすると、ミラージュアリーナ(→P.436)へ行けるようになる。また、テラ編とアクア編では、旅立ちの地をふたたび訪問可能になる

ワク内順不同

テラ編	ヴェントゥス編	アクア編
ドワーフ・ウッドランド BATTLE LV 3 (→P.290)	キャッスル・オブ・ドリーム BATTLE LV 2 (→P.324)	ドワーフ・ウッドランド BATTLE LV 2 (→P.362)
キャッスル・オブ・ドリーム BATTLE LV 2 (→P.292)	エンチャンテッド・ドミニオン BATTLE LV 3 (→P.328)	エンチャンテッド・ドミニオン BATTLE LV 3 (→P.364)

テラ編	ヴェントゥス編	アクア編
不思議な塔 BATTLE LV 3 (→P.296)	???(謎の荒野) BATTLE LV 4 (→P.333)	
???(謎の荒野) BATTLE LV 0 (→P.297)		
レイディアントガーデン BATTLE LV 4 (→P.298)	レイディアントガーデン BATTLE LV 4 (→P.332)	レイディアントガーデン BATTLE LV 4 (→P.368)

レイディアントガーデンをクリアすると、エンチャンテッド・ドミニオン、ドワーフ・ウッドランド、キャッスル・オブ・ドリームのバトルレベルが1ずつ上がる

テラ編つづきへ　ヴェントゥス編つづきへ　アクア編つづきへ

テラ編つづき

ワク内順不同

- ディズニータウン BATTLE LV 5 →P.304
- オリンポスコロシアム BATTLE LV 5 →P.306
- ディープスペース BATTLE LV 6 →P.308

- ネバーランド BATTLE LV 7 →P.310

ネバーランドをクリアすると自動的に移動する

- デスティニーアイランド BATTLE LV ー →P.315
- 謎の荒野 BATTLE LV 0 →P.315

謎の荒野を訪れると、旅立ちの地の宝箱を開けられなくなる

- 旅立ちの地 BATTLE LV 8 →P.315

ヴェントゥス編つづき

ワク内順不同

- ディズニータウン BATTLE LV 5 →P.340
- オリンポスコロシアム BATTLE LV 5 →P.342
- ディープスペース BATTLE LV 6 →P.344

- ネバーランド BATTLE LV 7 →P.346

ネバーランドをクリアすると自動的に移動する

- 不思議な塔 BATTLE LV 6 →P.352
- 謎の荒野 BATTLE LV 4 →P.353
- 旅立ちの地 BATTLE LV 1 →P.353

旅立ちの地を訪れると自動的に移動する

- デスティニーアイランド BATTLE LV ー →P.353

アクア編つづき

ワク内順不同

- ディズニータウン BATTLE LV 5 →P.374
- オリンポスコロシアム BATTLE LV 5 →P.376
- ディープスペース BATTLE LV 6 →P.378

- ネバーランド BATTLE LV 7 →P.382

ネバーランドをクリアすると自動的に移動し、旅立ちの地の宝箱を開けられなくなる

- デスティニーアイランド BATTLE LV ー →P.387
- 不思議な塔 BATTLE LV 5 →P.386

キーブレード墓場へ行けるようになると、旅立ちの地がワールドマップから消えるほか、大半のワールドのバトルレベルが1または2上がる

- テラ編: キーブレード墓場 BATTLE LV 9 →P.314（※1）
- ヴェントゥス編: キーブレード墓場 BATTLE LV 9 →P.354（※1）
- アクア編: キーブレード墓場 BATTLE LV 9 →P.388

エンディング

3人の物語を、その物語中に手に入るシークレットレポートをすべて入手した状態でクリアしていると、アクア編の持ち物やステータスを引き継いでラストエピソードをはじめられるようになる（→P.600）

ラストエピソード

- レイディアントガーデン BATTLE LV 10 →P.390

※1……いずれかの主人公でクリアしたときに更新したシステムデータがある場合は10

INDEX

WORLD INDEX

プロローグ ストーリーダイジェスト
Story Digest : Prologue

オープニング
Opening



夕陽に照らされた海岸に、ひとりたたずむ銀髪の少年。はるか彼方の水平線をながめ、彼はつぶやく。「この世界は狭すぎる――」

「何もない牢獄のような世界――おまえにふさわしい場所だ」



時は流れて、夜のとばりに覆われた島。そこに深い闇のような漆黒のコートをまとった老人が現れ、うつろな瞳をした少年を木の幹に横たえる。

「だったら、ボクの心とつなげばいいよ」



少年の心のなかで、何者かが語りかけてきた。その声の主――生まれたばかりの心は、互いにつながることで少年の欠けた心を埋めようとする。



つながった心が目覚めを決意したとたん、まばゆい光が放たれ、白い羽根が舞い散る。同時に、真っ白だった床に少年の姿が浮かび上がった。

「いっしょに――扉を開こう」



立ち去ろうとした老人は、意識がないままの少年がキーブレード――心の力の証を出現させたのを見て、驚くとともに笑みを浮かべる。

Land of Departure

旅立ちの地

Land of Departure

テラ、ヴェントゥス、アクアの3人は、キーブレードマスターになるべく修行に励んでいた。承認試験の前夜、3人は一緒に星空をながめる。



自室のベッドで休んでいたヴェントゥスがふと窓の外を見ると、夜空に流れ星が。もっとよく見ようと、彼は山頂を目指して駆け出す。

「こんな星空、前にも――」

同じような星空を前にもどこかで見た気がする――山頂でそんなことを思ったヴェントゥスのもとに、兄弟子のアクアとテラがやってきた。



「つながり、だよ」



アクアは星形の実を模して作ったおそろいのお守りを、テラとヴェントゥスに手渡す。3人を結ぶ絆、つながりの象徴として……。

翌日のマスター承認試験に向けて最後の調整をするテラたち。予行演習を終えた3人は、満天の星空に包まれた山頂をあとにする。



「俺たちが同じ星空を見たのは――
これが最後になった」

INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
プロローグ
テラ編
ストーリーダイジェスト
ヴェントゥス編
ストーリーダイジェスト
アクア編
ストーリーダイジェスト
ラストエピソード

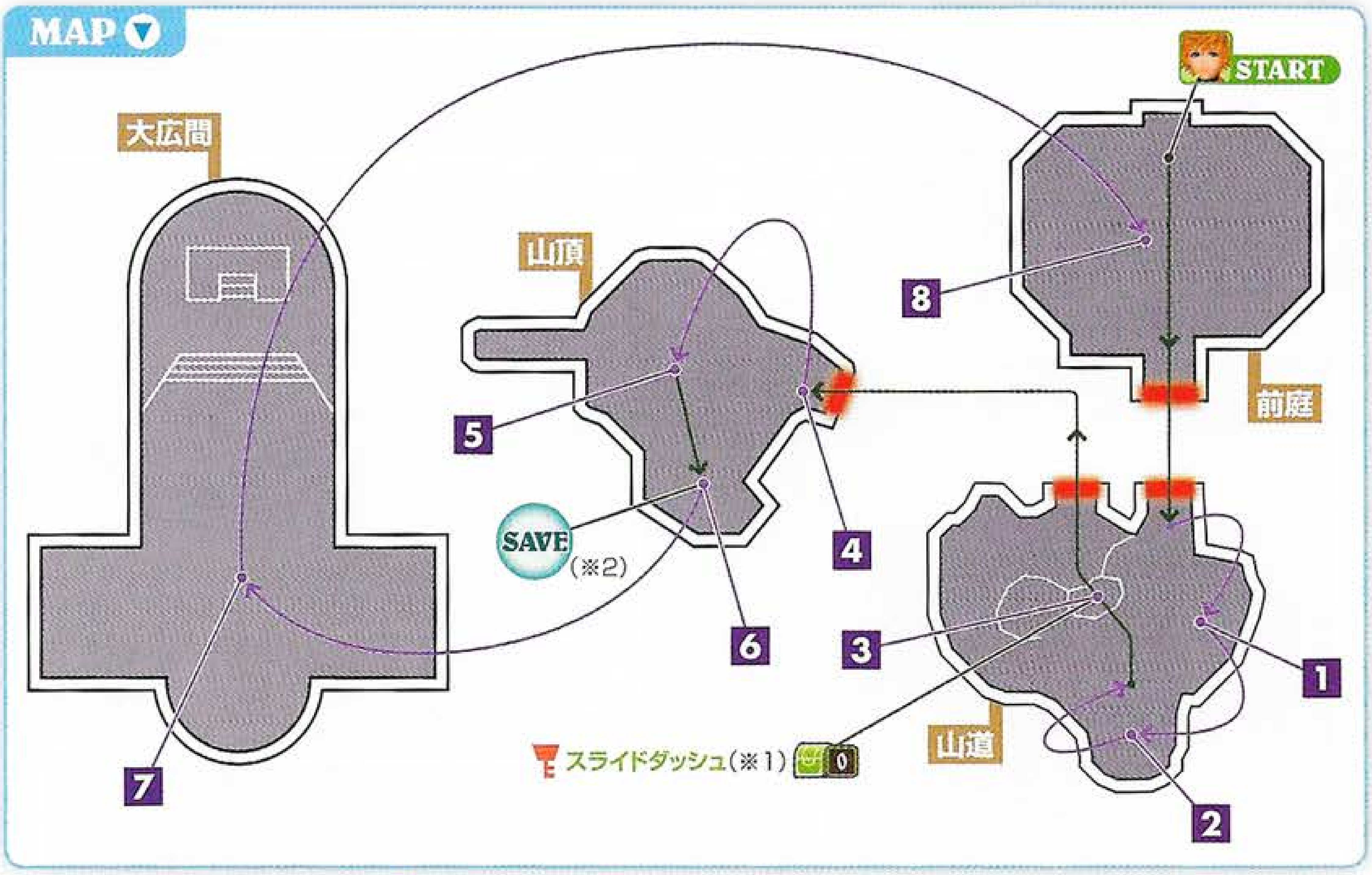
WORLD INDEX
旅立ちの地
エンチャンテッド・ドミニオン
ドワーフ・ウッドランド
キャッスル・オブ・ドリーム
不思議な森
???(ほの荒野)
レイディアントガーデン
ディズニータウン
オリンポスコロシアム
ディープスペース
ネバーランド
デスティニーアイランド
キーブレード墓場

旅立ちの地

LAND OF DEPARTURE

詳細マップ ▶ P.533

MAP ▼

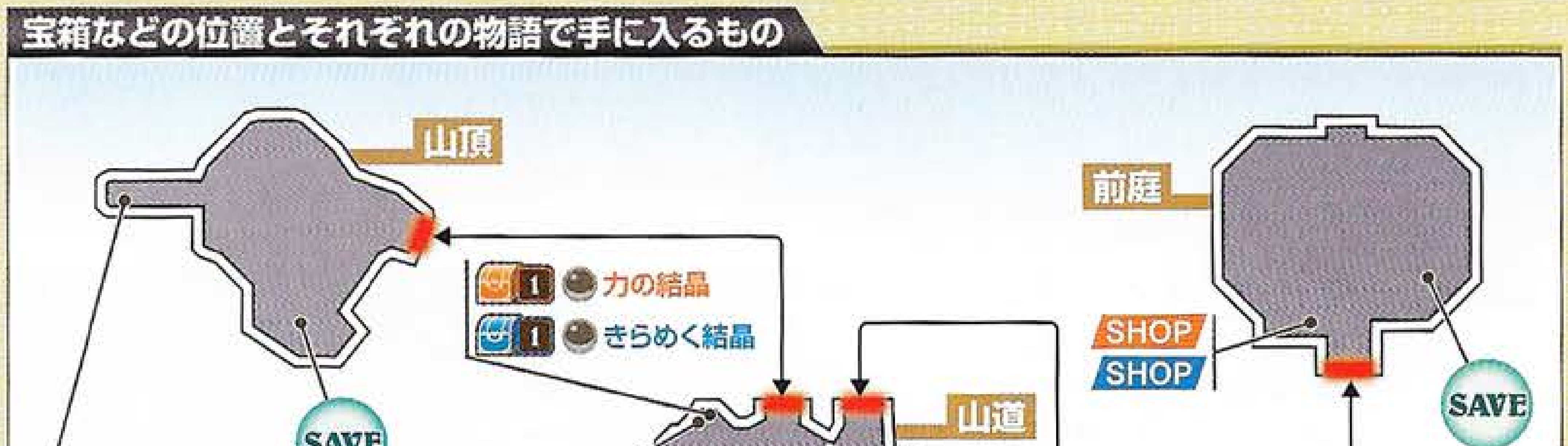


※1……2のあとに出現する。「レポート」の宝物リストには表示されない　※2……5のあとに出現する

COLUMN テラ編とアクア編では旅立ちの地に宝箱がある

操作キャラクターを選択したあとは、旅立ちの地を探索する機会がないまま外の世界へ出発してしまい、旅立ちの地には入れなくなる。しかし、テラ編はエンチャンテッド・ドミニオン(→P.288)、アクア編はキャッスル・オブ・ドリーム(→P.360)をクリアすれば、ふたたび旅立ちの地を訪れることができ、それぞれ4つの宝箱を開けられるのだ。ただし、どちらのキャラクターも、物語の終盤になると旅立ちの地を探索できなくなるので、その前に宝箱の中身を入手しておこう。ちなみに、ヴェントゥス編では旅立ちの地を自由に探索する機会はない。

宝箱などの位置とそれぞれの物語で手に入るもの



※オレンジ色のアイコンはテラ編、青色のアイコンはアクア編と対応している

プロローグ

プロローグでは、3人の主人公を順番に操作しつつ、基本操作を確認できる。操作キャラクターを選択すると、それぞれの物語がはじまるのだ。

BATTLE LV 1

BOSS —

1 山道
- ぶら下がったリングを、コンボフィニッシュかフィニッシュコマンドで攻撃する

2 山道
- 複数ぶら下がったリングを、デッキコマンドで攻撃する
- 動いているリングをロックオンする

3 山道
- 宝箱を開ける

デッキ スライドダッシュ

4 山頂
- テラとアクアがやってくる

入手 つながりのお守り

5 山頂
- 特訓の仕上げをする

6 山頂
- セーブポイントに触れてセーブメニューを開く

操作キャラクターを選ぶ

7 大広間
- 暴走した光の玉を消す

共闘 テラ(→P.137)
ヴェントゥス(→P.137)
アクア(→P.137)
※操作キャラクター以外のふたりと共闘する

BONUS
成長 最大HP+5
スタイル テラ フェイタルモード
ヴェントゥス スピードレイヴ
アクア マジックウィッシュ

8 前庭
- 旅立ちの地から出発する

D-LINK テラ ヴェントゥス、アクア
ヴェントゥス アクア、テラ
アクア ヴェントゥス、テラ
入手 ヴェントゥス ゼアノートレター
ボード キーブレードボード

外の世界へ

5 バトルの特訓ができる

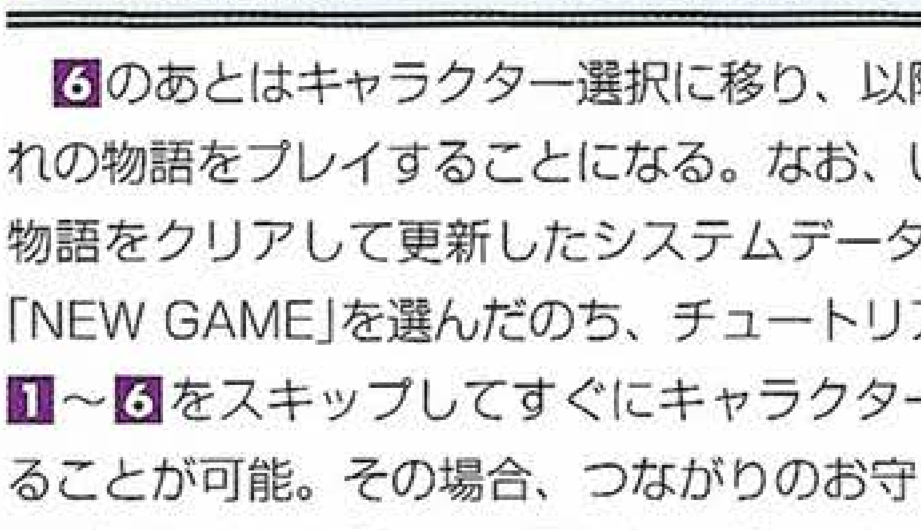
1～4はヴェントゥスを操作するが、5ではテラとアクアを順番に操作してガード、フィニッシュコマンド、シュートロックの練習をする。そのあとは、操作キャラクターを3人のうちから自由に選んでバトルが可能。バトル終了後は勝敗にかかわらず選択肢が現れ、「バトルはもう十分」を選ぶまでは、キャラクターを選び直して何度でも戦えるのだ。ちなみに対戦相手は、テラを選んだらアクア、ヴェントゥスを選んだらテラ、アクアを選んだらヴェントゥスになる。

2周目以降はチュートリアルをスキップできる

6のあとはキャラクター選択に移り、以降はそれぞれの物語をプレイすることになる。なお、いずれかの物語をクリアして更新したシステムデータがあれば、「NEW GAME」を選んだのち、チュートリアルである1～6をスキップしてすぐにキャラクター選択へ移ることが可能。その場合、つながりのお守りは3人全員がはじめから持っているほか、ヴェントゥスは2で手に入る『スライドダッシュ』を最初から持っている。

7 8 3人で協力して光の玉を消す

このバトルはテラ、ヴェントゥス、アクアの3人で行ない、操作キャラクター以外のふたりと協力して戦うことになる。敵は手ごわくないが、こちらの回復手段は光の玉が落とすHPプライズのみなので、無理は禁物だ。バトルのあとは旅立ちの地を出発し、キャラクターごとに異なるワールドへ向かう(下の表を参照)。



←光の玉は動きが速い。深追いせず、近くにきたものを攻撃するといい。

それぞれのキャラクターが最初に向かうワールド

キャラクター	最初に向かうワールド
テラ	エンチャンテッド・ドミニオン(→P.288)
ヴェントゥス	ドワーフ・ウッドランド(→P.320)
アクア	キャッスル・オブ・ドリーム(→P.360)



旅立ちの地
Land of Departure

アクアとともにマスター承認試験に挑んだテラ。しかし、師のマスター・エラクゥスに心の闇の制御不足を指摘され、承認は見送られることになる。



模擬戦の最中、アクアに追いつめられたテラは、無意識に闇の力を使いかけた。どうにか闇の力を抑えたが、試験には不合格となってしまう。

「俺の心に闇――」

心の闇を制御し切れていないと指摘され意気消沈するテラに、試験に立ち会っていたマスター・ゼアノートは、闇を力で制するよう助言を送る。



「心の闇を消すのではなく力で制するのだ」



そのとき、世界の異変を知らせる鐘の音が響いた。マスター・エラクゥスの話によると、アンヴァースと呼ばれる魔物が現れたらしい。

「そこで、おまえたちには事態の収拾に努めてもらいたい」

アンヴァースの討伐と、連絡の途絶えたマスター・ゼアノートの捜索を命じられたテラは、駆けつけたヴェントゥスに別れを告げて旅立つ。



エンチャンテッド・ドミニオン

Enchanted Dominion

マスター・ゼアノートの手がかりを求めて訪れた美しい城。そこでテラは、魔女マレフィセントの魔法にかかり、思惑どおりにあやつられてしまう。



静かで美しい湖畔に降り立つと、すぐさまアンヴァースの集団が襲いかかってきた。テラはキーブレードを構え、魔物の群れを一掃する。

「そいつは確か光を閉じ込めたとか言ってたよ」



アンヴァースを追って訪れた城の前には、魔女マレフィセントがいた。彼女からゼアノートらしき人物の情報を聞き、城内へ向かうテラ。

「俺に何をした！　何をさせたんだ！」



オーロラ姫の部屋を訪れたテラを、マレフィセントは「心に闇が見える」と言ってまどわす。気がつけば、オーロラ姫の心が取り出されていた。



オーロラ姫の心を奪ったのは自分が弱いせいだと己を責めつつ、城をあとにするテラ。一方、マレフィセントは野望を達成すべく動き出す。

「闇を持たぬ、純粋な光の心を7つ——
じっくり取りかかるとしようかねぇ」

ドワーフ・ウッドランド
Dwarf Woodlands

真実を伝える鏡が、光に満ちた心を持つ少女の存在を告げた。マスター・ゼアノートの手がかりを求めるテラは、その少女——白雪姫に接触する。

「白雪姫という娘をなき者にするのだ」



城の地下室を訪れたテラは、世界を見通す鏡の所持者である女王から、ゼアノートの情報と引きかえに白雪姫の心臓を奪ってこいと命じられる。

白雪姫は花畑で花をつんでいた。しかし、ゼアノートについての話を聞こうとしたそのとき、アンヴァースが現れ、白雪姫は逃げ去ってしまう。





白雪姫の心臓が得られなかったばかりか、心が闇に染まっていると指摘されて怒り心頭の女王は、テラを鏡のなかに閉じこめる。

「鏡の男よ、この者を鏡の中に飲み込んでしまうのだ!」

マジックミラーを打ち破り鏡から脱出したテラは、ゼアノートの行方を尋ねる。しかし鏡は、「その姿は古き戦の荒野に」としか答えなかった。



「鏡に聞いてもらいたい。
マスター・ゼアノートの行方を」

キャッスル・オブ・ドリーム

Castle of Dreams

夢を信じつづける強い心を持った少女、シンデレラ。心に純粋な光を宿した彼女との出会いを通じて、テラは闇を払う力となる心の強さを知る。



シンデレラは、ドレスをまま母たちに破られ泣いていた。そこへフェアリー・ゴッドマザーが現れ、魔法でシンデレラに素敵なドレスを着せる。

「夢を信じない人の所に私は来ないわ」

シンデレラから感じた心の強さに興味を持ったテラは、彼女を追ってお城へ。シンデレラをアンヴァースから守り、舞踏会へ送り届ける。



「俺も夢を信じてみるか」



いい雰囲気だった舞踏会場にもアンヴァースが出現。これを退治したテラは、アンヴァースと関係がありそうな仮面の少年の情報を得る。

魔法の解ける12時を知らせる鐘が鳴り、あわてて走り去るシンデレラ。その様子を見ていたアクアと再会したテラは、近況を報告し合う。



「ところでマスター・ゼアノートの行方はわかった?」



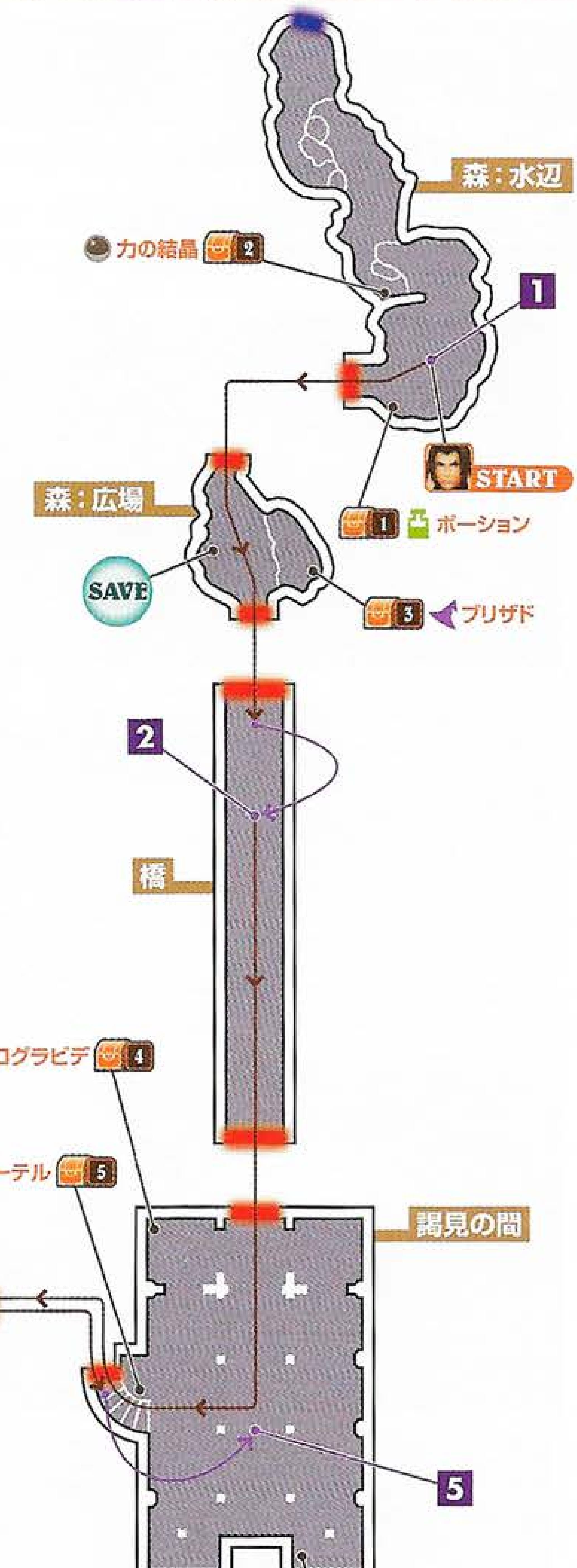
エンチャンテッド・ドミニオン

ENCHANTED DOMINION

詳細マップ ▶ P.536〜541

MAP ▼





テラ編

やるべきことは少ないが、最後にかなり手ごわい敵が待ち受けている。道中では積極的にアンヴァースを倒し、経験値をかせいでおくといい。

BATTLE LV 1

BOSS



ホイールマスター

1 森：水辺
- アンヴァースの集団と戦う

2 橋
- マレフィセントに会う

3 廊下
- 闇に覆われた扉を調べる

4 オーロラの部屋
- マレフィセントにあやつられる

D-LINK マレフィセント

5 謁見の間
- ホイールマスターと戦う

バトル ホイールマスター(→P.483)

BONUS
成長 デッキコマンド装備数＋1
スタイル ダイヤモンドダスト
入手 フェアリースター

CLEAR!!

1 ブルーザーには注意

エンチャンテッド・ドミニオンを訪れると、すぐにアンヴァースの集団が襲ってくる。大半の敵は恐れるほどの相手ではないが、途中で現れるブルーザーの攻撃は威力が大きいので、それだけはしっかりガードまたは回避しよう。効率よく敵を倒したいなら、バトルコマンドを積極的に使い、フェイタルモードにスタイルチェンジして『ブリッツ』で攻撃するのがオススメ。



←ブルーザーがテラのほうを向いたら、ガードの準備をしておこう。

COMMAND CHARGE!

『デトネシールド』を作れる

謁見の間で手に入る『ゼログラビデ』を使って下記のように合成すれば、強敵にもダメージを与えやすい『デトネシールド』が作れる。『ファイア』はドワーフ・ウッドランドの宝箱(→P.290)から入手すればコマンドショップで購入可能になるが、『コマンドボード』(→P.409)でアクアから買い取れば、より早く買えるようになるのだ。

『デトネシールド』のレシピ

ゼログラビデLV3＋ファイラLV3

↑

ファイアLV2＋ファイアLV2

5 テラの残りHPに注意しつつ戦おう

オーロラの部屋を訪れたあとに謁見の間へ行くと、ホイールマスターとのバトルになる。この時点ではこちらの回復手段が少なく苦戦しがちなので、勝てないようなら、廊下のアンヴァースを倒してレベルを上げたり、オーロラの部屋のコマンドショップで『ポーション』を買ったりしてから挑んでみよう。アクアとディメンションリンクして、『ケアルラ』を使うのも有効。

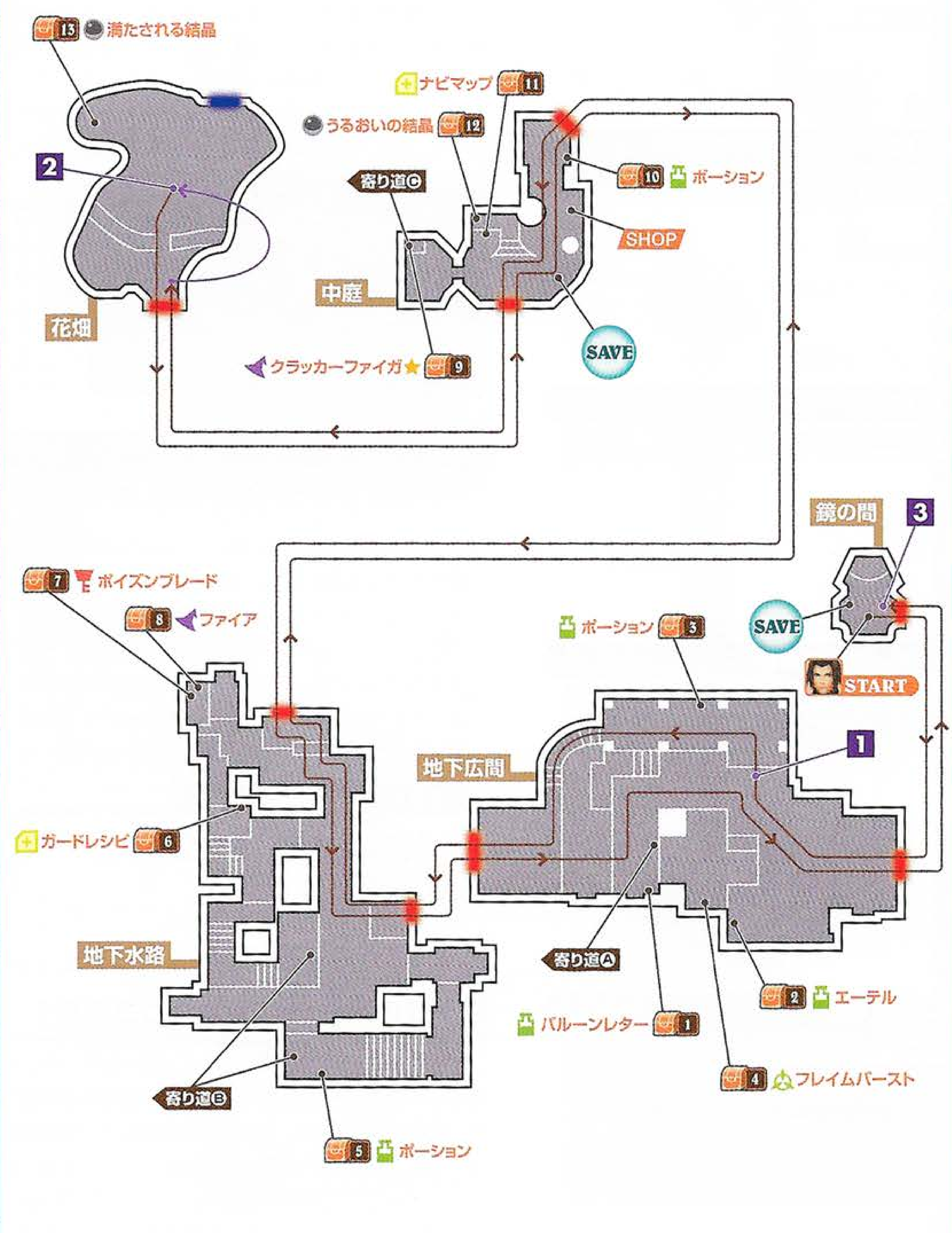


ドワーフ・ウッドランド

DWARF WOODLANDS

詳細マップ▶P.544〜549

MAP▼



テラ編

地下広間の高台には、『ファイア』などで仕掛けに点火すればのぼれる。地下水路で『ファイア』を入手したら、忘れずに高台へ向かおう。

BATTLE LV 3

BOSS


マジックミラー

1 地下広間
● 泡に乗ってジャンプする
→P.549

寄り道Ⓐ 泡を噴き出す仕掛けに火をつける
→P.549

寄り道Ⓑ 鉄格子を開ける
→P.548

寄り道Ⓒ 『クラッカーファイガ』を入手
→P.547

2 花畑
● アンヴァースの集団と戦う

デッキ エアスライド

3 鏡の間
● マジックミラーと戦う

バトル マジックミラー(→P.486)

BONUS

成長 最大HP+5

スタイル ファイアブレイザー

入手 ロックスプレンダー

CLEAR!!

COMMAND CHARGE!

『クラッカーファイガ』で『メガフレア』を作る

中庭で入手できる『クラッカーファイガ』は、そのままでも使い勝手がいいが、コマンドチャージで『バレッジファイア』と合成すれば、非常に強力な『メガフレア』を作れる。『バレッジファイア』は下記の要領で作れるので、『ファイア』3つと『スロウ』1つを早めに成長させておきたい。

『メガフレア』のレシピ

バレッジファイアLV4＋クラッカーファイガLV4

↑

ファイガLV3＋スロウLV3

↑

ファイラLV3＋ファイアLV3

↑

ファイアLV2＋ファイアLV2

2 3 アンヴァースを倒したら鏡の間へ

花畑でアンヴァースの集団を倒したときには、『エアスライド』が手に入る。空中での移動がスムーズになる便利なコマンドなので、ぜひデッキにセットしておこう。そのあとは、鏡の間へもどるとマジックミラーとのバトルになるが、2を終えてからマジックミラーを倒すまでは、ワールドマップから鏡の間へ行くことができない。したがって、鏡の間へは地下水路と地下広間を経由して向かうことになる。



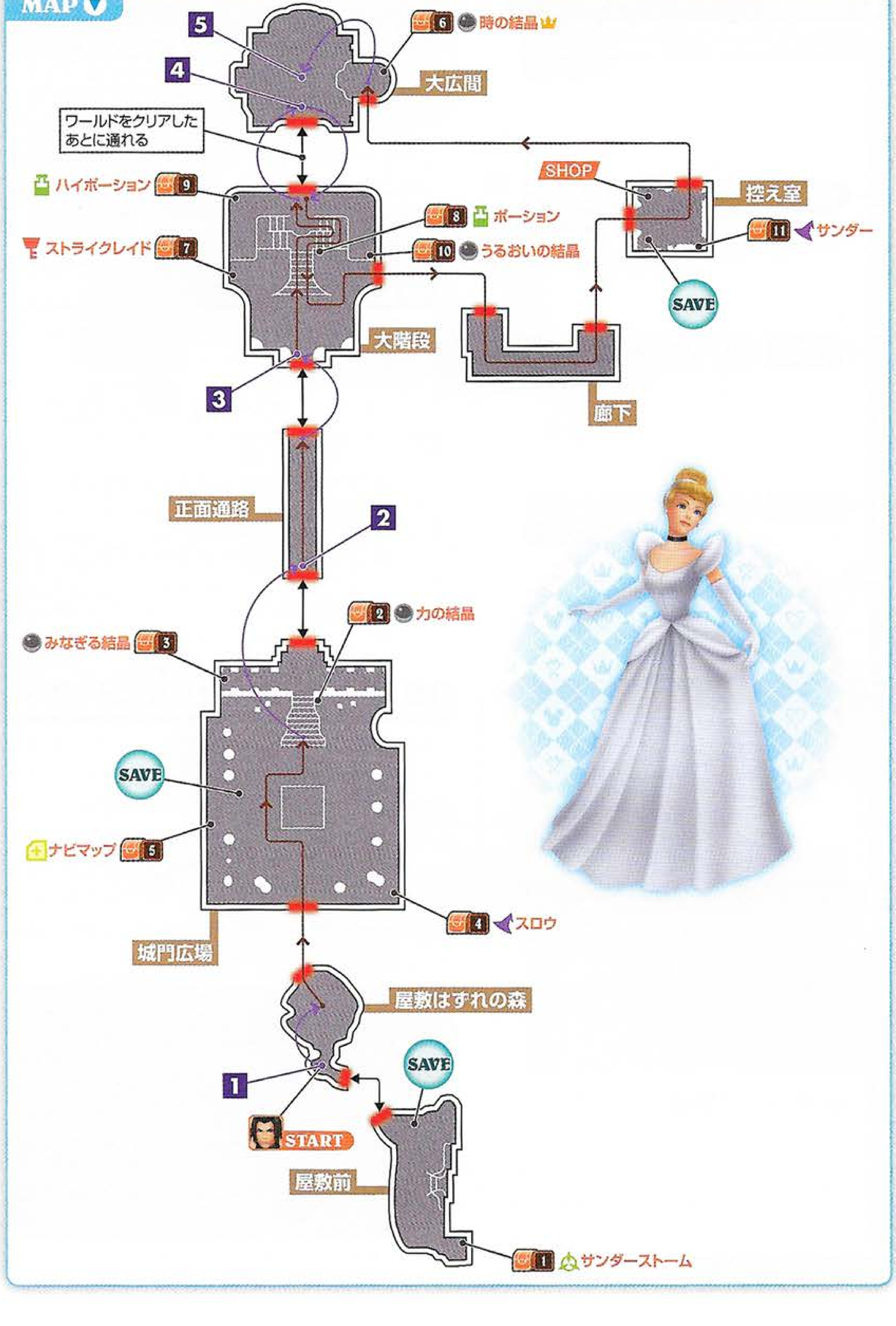
⬆マジックミラーとのバトルでコンティニューすると、地下広間を訪れた時点にもどってしまう。

キャッスル・オブ・ドリーム

CASTLE OF DREAMS

詳細マップ ▶ P.552～557

MAP



テラ編

アンヴァースの集団からシンデレラを守り抜くという特殊なバトルがある。うまく守れないときは、デッキコマンドを見直してみよう。

BATTLE LV 2

BOSS


シンフォニーマスター

1 屋敷はずれの森
- アンヴァースの集団と戦う

2 正面通路
- シンデレラを守りながら進む

3 大階段
- シンデレラを守りながら進む

デッキ リベンジスタンプ

4 大広間
- バルコニーにアンヴァースがいるのを見つける

5 大広間
- シンフォニーマスターと戦う

バトル シンフォニーマスター(→P.488)

BONUS
成長 最大HP+5
デッキコマンド装備数+1

D-LINK シンデレラ
入手 クリスタルワークス
ボード ロイヤルボード

CLEAR!!

2 シンデレラが攻撃されないように注意

扉を目指して進むシンデレラを護衛していき、彼女が扉の前に着いてから『先へすすむ』のコマンドを使えば、大階段へ移動できる。画面左上にはシンデレラが受けたダメージの量を示すゲージが表示されており、これが満タンになるとゲームオーバーとなってしまう。なるべくシンデレラから離れず、敵を倒すことよりも、彼女がダメージを受けないようにすることを優先したい。なお、シンデレラが狙われたさい、画面に◙ボタンのマークが表示されることがあるが、そのときに◙ボタンを押すと、シンデレラの正面にワープしつつガードが可能。さらに、ガードに成功したときに◎ボタンを押せば、強力な『ラストダンス』(→P.141)で敵を攻撃できるので、うまく活用していこう。



⬆『スリプル』や『ゼログラビデ』を使って、敵の攻撃を封じる戦法も有効。

3 大階段まできたらあとひと息

2と同じ要領で大広間の手前まで進み、『ゴール！』のコマンドを使えばいい。ただし、シンデレラが受けたダメージは2から引き継ぐうえ、ゲームオーバーになったときに「リトライ」を選んで大階段から再開した場合、正面通路で受けたぶんのダメージは回復しない。大階段に着いた時点で、シンデレラがすでにかなりのダメージを受けている場合は、「コンティニュー」を選んで正面通路からやり直したほうが無難だ。

CLEAR!!のあとの変化
- 大広間と大階段を行き来できるようになる
- 大広間で宝箱6が開けられるようになる

不思議な塔

Mysterious Tower

アンヴァースの情報がイェン・シッドからのものだったことを思い出したテラは、直接イェン・シッドに話を聞くべく、彼の住まいへ足を運ぶ。



塔のなかから、あわただしい様子でひとりのキーブレード使いが出てきた。彼は、光る何かを天に掲げると、いずこかへ飛び去ってしまう。

「テラよ、まずはゼアノートをさがすのだ」



「アンヴァースとゼアノートには関係があるかもしれない」というイェン・シッドからの助言を受け、テラはゼアノートを追うことにする。

???(謎の荒野)

異空の回廊を移動するテラに、マスター・ゼアノートの声が語りかけてきた。誘われるままに訪れた荒野で、テラは驚くべき話を聞かされる。



仮面の少年の正体は、かつて己のあやまちから作り出してしまった闇の存在――ヴァニタスであると、ゼアノートは打ち明ける。

「おまえの力で闇を討ち我が過ちをただしてくれ」



「闇を振りまき魔物を生み出すヴァニタスは、光に近づくだろう」とのゼアノートの推測に従い、テラはレイディアントガーデンを目指す。

CHAPTER 5 シナリオ SCENARIO

レイディアントガーデン

Radiant Garden

マスター・エラクゥスへの疑心と、闇の力を振るってしまった悔恨から、帰る場所を失うテラ。そんな彼に手を差しのべたのは……。



街のなかで巨大なアンヴァースを見かけたテラは、これを追跡。偶然再会したヴェントゥスやアクアと協力し、3人でアンヴァースを撃退する。

「俺たちは別々の道を行くんだ」



再会を喜んだのもつかの間、ささいなすれちがいから互いに不信感を抱くテラとアクア。疑いの心にとらわれたテラは、仲間たちのもとを去る。



失意に沈むテラの前に、軽い口調の男が現れた。ゼアノートを捕らえたという、なかば信じがたい話を聞かされ、テラは城外庭園へと向かう。

「ゼアノートってじじいの事だ。俺が預かってる」



謎の男ブライグを退けるのに、テラが放ったのは闇の力だった。茫然とするテラをゼアノートは満足げに見つめ、弟子に迎え入れると告げる。

「私と共に世界に均衡をもたらそう。それこそがキーブレードマスターの務めだ」

不思議な塔

MYSTERIOUS TOWER

詳細マップ▶ P.559

MAP



※1……不思議な塔をクリアしたあとに利用できるようになる





テラ編

このワールドでは、塔の外にあたる部分にしか敵が出現しない。物語を進めるだけなら、一度もバトルをせずにクリアすることが可能だ。

BATTLE LV 3

BOSS —

1 塔：魔法使いの部屋

- イェン・シッドからマスター・ゼアノートを追うように言われる

↓

CLEAR!!

???(謎の荒野)

- マスター・ゼアノートからヴァニタスの話を聞く

↓

P.299へ

1 宝箱を開けてから塔のなかへ

このワールドは、塔：魔法使いの部屋に行くだけでクリアとなる。塔の外に宝箱が3つあるので、なかへ進む前にそれらの中身を手に入れておくといい。



↑塔：エントランスにある宝箱からは、コマンドチャージに役立つ、マジックレシピが手に入る。

CLEAR!!のあとの変化

- 塔：魔法使いの部屋でセーブポイントが利用できるようになる

COLUMN(コラム) ミラージュアリーナにも立ち寄ってみよう

どのキャラクターでプレイしていても、旅立ちの地のつぎのワールドをクリアすると、ミラージュアリーナ(→P.436)へ行けるようになる。物語をクリアするだけなら立ち寄る必要はない場所だが、そこにあるメダルショップでは、ミラージュアリーナの「イベント」で獲得したメダルと交換で、貴重なコマンドなどを入手できるのだ。キャラクターのレベルが低いうちは『アリーナモード』を勝ち抜くのは難しいため、ほかのイベントでメダルをかせぐといいだろう。

また、テラ編で『アリーナモード』の「牢獄の番人」をクリアすると、ゼアノートレポート5が手に入る。これはラストエピソード(→P.390)を開始するのに必要なので、テラ編をクリアするまでにミラージュアリーナに立ち寄り、ゼアノートレポート5を入手しておきたい。



↑メダルショップで交換できるコマンドは、ほかでは手に入らないものがほとんど。『バニッシュ』など、非常に役立つコマンドもある。



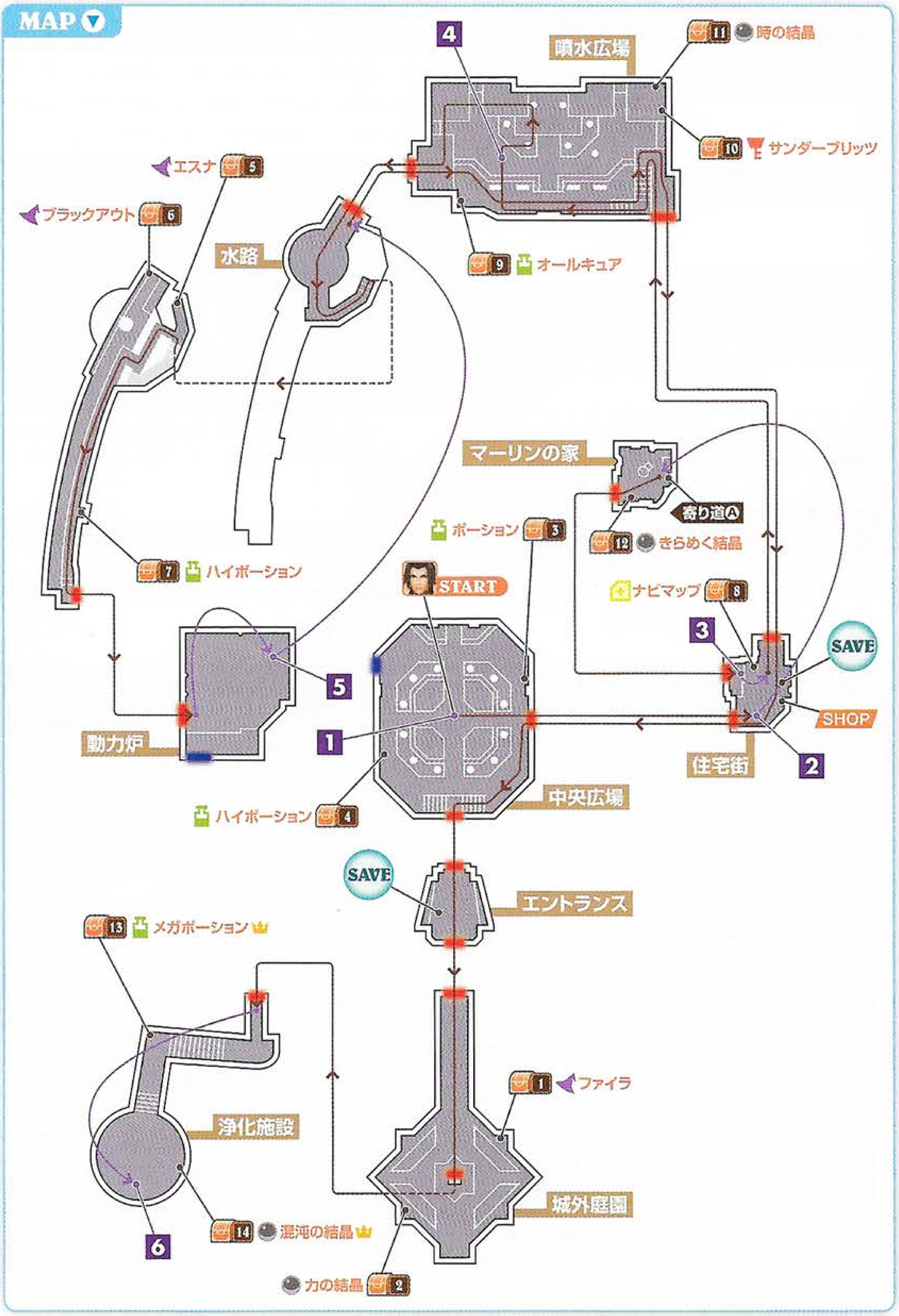
↑「牢獄の番人」で現れるアイアンプリズナーⅡ(→P.517)は強敵だが、物語の終盤に挑めば、こちらも強いぶん苦戦しないはずだ。



レイディアントガーデン

RADIANT GARDEN

詳細マップ ▶ P.562〜567



テラ編

トリニティアーマーとは、ヴェントゥス、アクアと協力して戦うことになる。ふたりが狙っているのと同じパーツを狙うなどして、力を合わせよう。

BATTLE LV 4

BOSS



トリニティアーマー



ブライグ

1 中央広場
- アンヴァースの集団と戦う

2 住宅街
- マーリンに本を届ける

寄り道Ⓐ マーリンの家で本を読む →P.563

3 住宅街
- 巨大なアンヴァースを見つける

4 噴水広場
- 噴水を利用して先へ進む →P.565

5 動力炉
- ヴェントゥス、アクアと協力してトリニティアーマーと戦う

バトル トリニティアーマー(→P.492)
共闘 ヴェントゥス(→P.137)
アクア(→P.137)
BONUS
成長 最大HP+10
スタイル ロックブレイカー
入手 ディズニータウン招待券

6 浄化施設
- ブライグと戦う

バトル ブライグ(→P.493)
BONUS
成長 デッキコマンド装備数+1
デッキ ブラックボレー
入手 ゼアノートレポート2

CLEAR!!

1 敵の集団には『マグネ』が有効

つぎつぎと出現するアンヴァースは、『マグネ』で集めてから攻撃すると、効率よく倒すことが可能。途中で現れるイリタブルタンクは、正面や側面から攻撃を当てるたびにふくらみ、3回ふくらむと赤くなって転がったのち自爆する。イリタブルタンクは転がり出すと攻撃がいっさい効かなくなるので、この敵も『マグネ』などで動きを封じてから攻撃するか、背面から攻撃するかして、ふくらませないようにしたい。



←『マグネ』などで動きを封じていれば、イリタブルタンクはふくらまない。

COMMAND CHARGE!

『エスナ』を使って『レストアガード』を作ろう

水路で『エスナ』を入手したら、6のバトルで役立つ『レストアガード』を作るのがオススメ。ただし『リフレクトガード』は、2個以上持っていないとコマンドチャージに使えないので、住宅街のコマンドショップであらかじめ買っておくといい。

『レストアガード』のレシピ

エスナ＋リフレクトガードLV1

6 準備しだいでバトルが格段にラクに

5のバトルの終了後は自動的に水路の噴水広場側へ移動し、そのあと浄化施設を訪れると、ブライグが襲ってくる。ブライグとのバトルでは、敵が撃つ弾をガードして跳ね返す戦法が有効。『レストアガード』をセットしていれば同時に回復もでき、戦いやすくなる。

CLEAR!!のあとの変化

- 浄化施設で宝箱13、14が開けられるようになる



テラ編

ストーリーダイジェスト③

Story Digest : Terra 3

ディズニータウン

Disney Town

目的のためには闇に堕ちることも辞さない――そう思っていたテラだが、ルールを守って走るレースという経験を経て、その考えに変化が生じる。

「レーサー、テラの誕生だ！」



サーキットを走るアンヴァースを発見したテラ。すぐ退治しようとするが、あやうく車にひかれかけたところを、ミニー王妃の声に助けられる。



ミニーの話によると、アンヴァースはレースのときだけ現れるらしい。主催者のチップとデールの提案もあり、レースにエントリーすることに。



見事、レースで優勝を果たすテラ。アンヴァース退治だけでなく、キャプテン・ダークこと町の暴れん坊ピートの鼻をあかすのにも成功する。

「次は必ず優勝してやるからな！」



目的を果たすために、かならずしも犠牲は必要ない――レースを通じて新たな道しるべを得たテラは、闇に堕ちずにすむ方法を探しはじめる。

「ルールを破らなくても目的は達成できる」



オリンポスコロシアム

Olympus Coliseum

コロシアムでは、強者たちが集う闘技大会が開かれていた。冥界の王ハデスは、コロシアムに現れたテラの闇の力を利用しようとたくらむが……。



アンヴァースと戦っていた少年ヘラクレスから、闘技大会の話を聞くテラ。自分の力を試してみようと、コロシアムへ向かう。

「どうだ、闇を支配してもっと大きな力をつけてみないか?」



コロシアムを訪れたテラに、冥界の王ハデスが目をつけた。闇を支配する方法を教えてやると言い、テラを闘技大会にエントリーさせる。

「俺は闇に飲まれない!」



テラがなかなか闇の力を使わないことにいらだったハデスは、決勝戦の対戦相手ザックスをあやつり、闇の力でテラを追いつめようとする。



闇の力に屈することなく、ザックスの心を解放するテラ。コロシアムには、チャンプとなったテラをたたえる歓声が鳴り響いていた。

「この歓声をおくってくれてる人たちにとって、テラは英雄なんだ」

ディープスペース
Deep Space

「宇宙最強の生きもの」と称される試作品626号と出会うテラ。試作品626号に友との絆を説いたテラは、ふたりの仲間に思いを馳せる。



異空の回廊を移動中、アンヴァースの大群に遭遇。これを蹴散らすテラだったが、突如現れた謎の宇宙船に捕らえられてしまう。

キーブレードで独房から脱出したテラは、同じく捕われの身だったジャンバ博士に頼まれ、拘束室にいる試作品626号の救出に向かう。



「私は無実の罪で捕らわれているんだ」



助け出した試作品626号につながりのお守りを奪われ、思わずテラは取り乱す。そして、自分が本当に求めているものが何かを悟るのだった。

「やめてくれ！　それは友との絆なんだ」

お守りを返してくれた試作品626号に、「友だち」について教えるテラ。そんなおだやかな空気を、囚人逃亡を知らせる艦内放送が引き裂いた。



「ああ、友を理屈で知る必要はない。
ただ心で感じればいい」



ネバーランド

Never Land

海賊のフック船長は、“光”を狙う少年に頭を悩ませているという。ヴァニタスの手がかりを探すテラは、その少年に興味を抱き、フックに力を貸す。



フック船長とその手下スミーは、ドクロ岩に宝箱を運ぼうとしていた。彼らが持つ“光”を守るため、テラは用心棒を務めることにする。

「奴め、きっと俺様の光を狙ってくるぞ」

フックが留守のうちに、“光”を狙う少年ピーター・パンがやってきた。しかし、“光”がただの財宝と知り、テラは彼への誤解を解く。



「光を奪う気か!」



フックは妖精ティンカー・ベルを捕らえて帰ってきたが、テラは彼女を逃がす。妖精が振りまく粉は、まるでいつか見た星空のようだった。

魔物の襲撃で財宝を失ってしまい、落ちこむロスト・ボーイズ。テラは彼らに、宝箱には自分たちの宝物を入れればいいと提案する。



「だったら君たちの大切なものを入れればいい。それが宝物になる」

INDEX

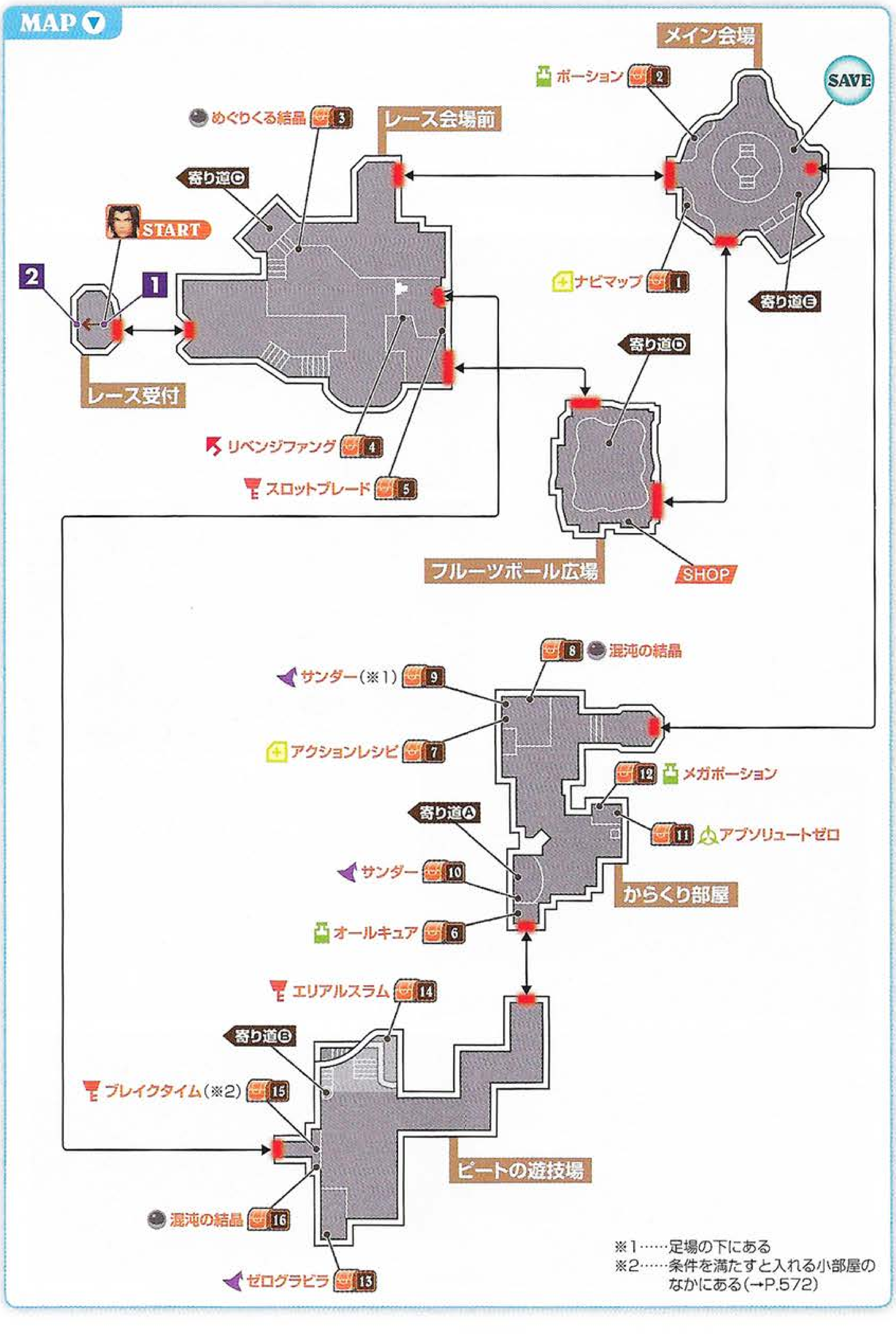
WORLD INDEX

ディズニータウン

DISNEY TOWN

詳細マップ ▶ P.570～573

MAP ▼



テラ編

このワールドでは、ミニゲーム『ランブルレーシング』に挑むことになる。ミニゲームはほかにもあるので、ひととおり遊んでみるのもいいだろう。

BATTLE LV 5

BOSS —

1 レース受付

● ミニーたちから事情を聞く

寄り道Ⓐ からくりを動かす →P.573

寄り道Ⓑ ピンボールで先へ進む →P.572

寄り道Ⓒ 屋根の上に渡る →P.570

寄り道Ⓓ 『フルーツスキャッター』に挑戦 →P.432

寄り道Ⓔ 『リズミックアイス』に挑戦 →P.420

2 レース受付

● 『ランブルレーシング』に挑戦する

デッキ ハイポーション
ボード トゥーンボード

CLEAR!!

2 レースで優勝すればいい

チップかデールに話しかけて、レースの準備ができたかどうかの問いかけに「やろう」と答えると、ミニゲーム『ランブルレーシング』(→P.426)がはじまる。レースでカントリーコースを5周走り、優勝すればこのワールドはクリアとなるのだ。



⬅ショートカットできるルートを通れば、1位になるのは難しくない。



➡最終ラップでは、ゴール手前の竜巻に引っかからないように注意。



⬅2位以下になった場合は、ゲームオーバーとなってしまう。

CLEAR!! のあとの変化

● ミニゲーム『ランブルレーシング』でカントリーコース以外のコースに挑戦できるようになる



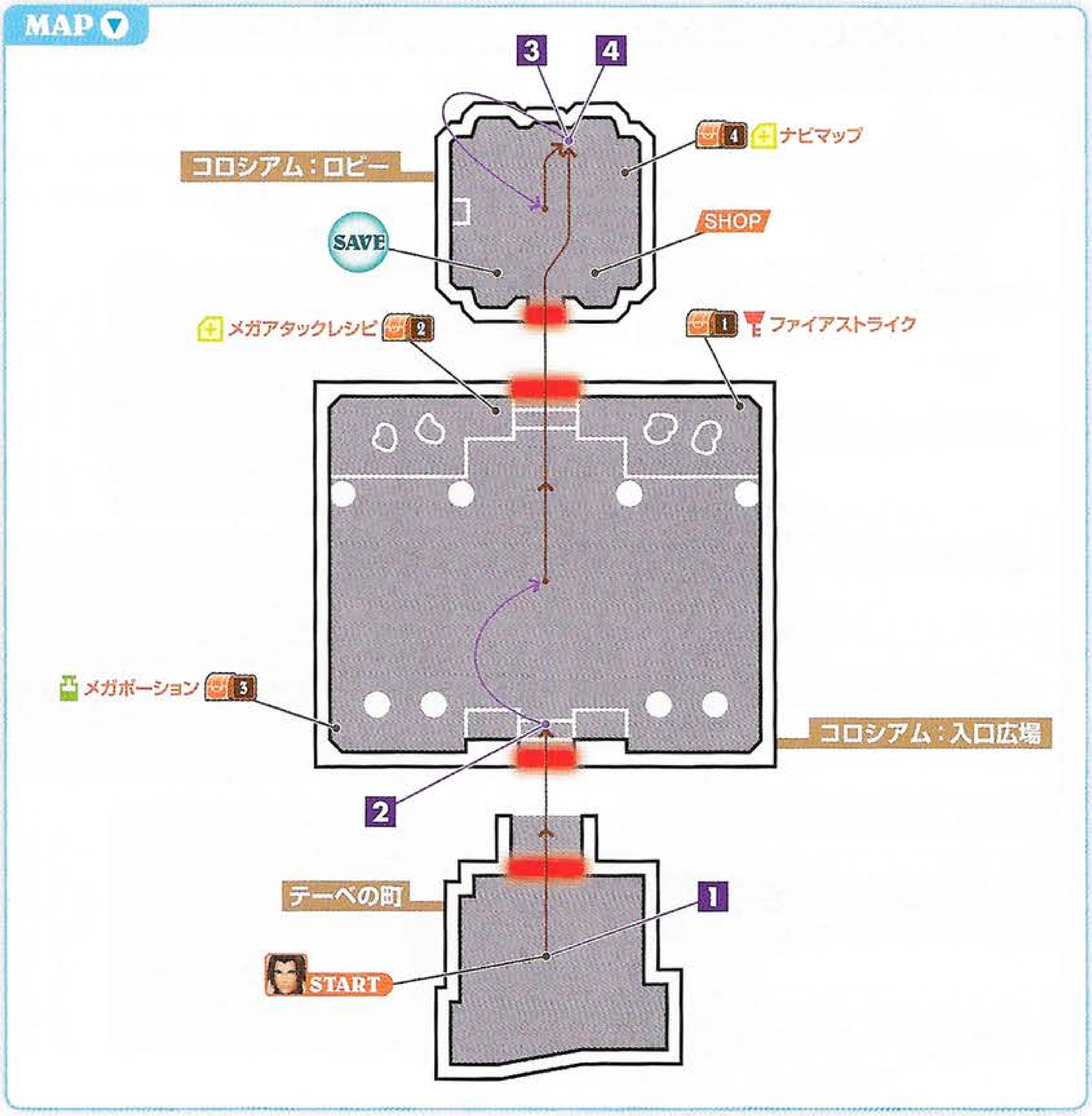




オリンポスコロシアム

OLYMPUS COLISEUM

詳細マップ▶ P.575







テラ編

闘技大会では、すばやく敵を倒す必要がある。行きづまったら、テラのレベルを上げたり強力なコマンドをセットしたりして挑んでみよう。

BATTLE LV 5

BOSS

ザックス

1 テーベの町
● アンヴァースの集団と戦う

2 コロシアム：入口広場
● ハデスに会う

3 コロシアム：ロビー
● ハデスに話しかけて闘技大会の予選に出場する

BONUS
成長 最大HP+5
デッキ ソニックスライド

4 コロシアム：ロビー
● ハデスに話しかけて闘技大会の決勝戦に出場する

バトル ザックス(1回目)(→P.494)
バトル ザックス(2回目)(→P.494)
BONUS
成長 デッキコマンド装備数+1
D-LINK ザックス
入手 マークオブヒーロー

CLEAR!!

3 制限時間内に敵の群れを倒す

闘技大会の予選は全部で10ラウンドあり、それぞれのラウンドで現れる敵を制限時間内にすべて倒せば、つぎのラウンドへ進める。そのさい、HP、デッキコマンドのリロード状況、コマンドゲージおよびコマンドスタイルの状態などは、そのままつぎのラウンドに持ち越されるのだ。全10ラウンドを勝ち抜くまでセーブしたりキャンプメニューを開いたりすることはできないうえ、失敗してリトライした場合はラウンド1からやり直しとなってしまう。敵を1ヵ所に集める『マグネ』などを駆使して、すばやく全滅させていこう。

ちなみに、時間切れになった場合は、「リトライ」のほかに「やめる」を選ぶことも可能。これを選んだ場合は、コンティニューしたとき(→P.168)とは異なり、それまでに入手したマニーや経験値などを得たまま、コロシアム：ロビーにもどれる。

各ラウンドで出現する敵および制限時間

ラウンド	出現する敵	制限時間
1	スクラッパー×3	30秒
2	ブルーザー×1+メディシンボトル×1	15秒
3	チェストスパイダー×3	30秒
4	バックルブルーザー×1	20秒
5	シューゲイザー×5	15秒
6	レッドホットチリ×2+ブルーシーソルト×2+イエローマスタード×2+アックスフラッパー×1	40秒
7	バックルブルーザー×3	40秒
8	モノトラッカー×2+クロノツイスター×2	30秒
9	ブルーザー×1+マンドレイク×5	30秒
10	シェイドジェリー×30	30秒



←『マグネ』などで敵を集めてから『たたかう』を連発するのがオススメ。

CLEAR!!のあとの変化
● コロシアム：ロビーでミニゲーム『つぼ壊し』に挑戦できるようになる(→P.435)

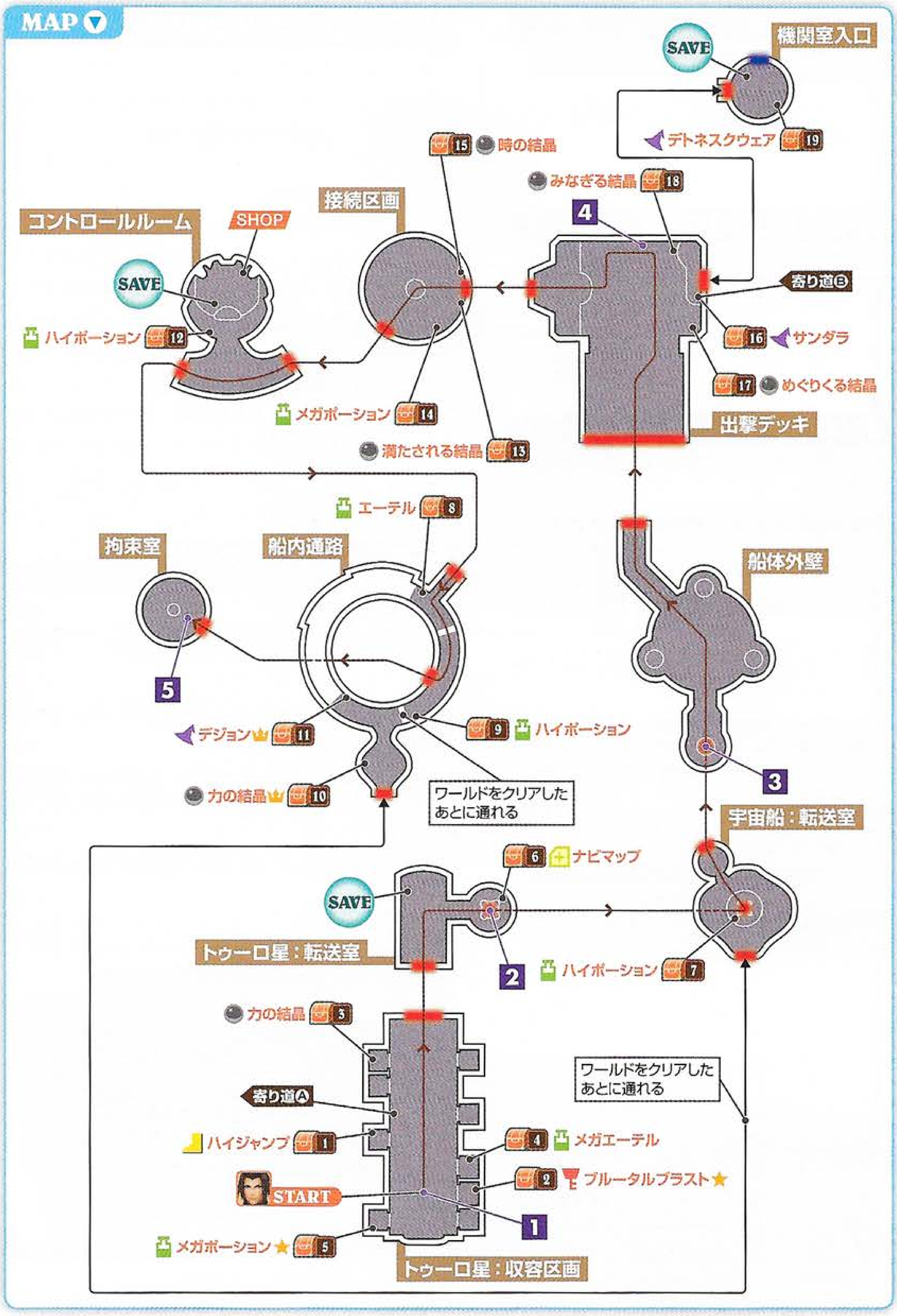


ディープスペース

DEEP SPACE

詳細マップ▶P.578〜583

MAP ▼



テラ編

船体外壁などでは、キーブレードに乗って敵と戦う。これらのバトルは一風変わったものになるので、操作方法をきちんと把握しておきたい。

BATTLE LV 6

BOSS



試作品221号

異空の回廊

- キーブレードに乗ってアンヴァースの集団と戦う

BONUS

成長 最大HP+5

ディープスペース

1 トゥーロ星：収容区画

- アンヴァースの集団と戦う

寄り道A 独房の宝箱を開ける →P.578

2 トゥーロ星：転送室

- 転送装置を起動する

3 船体外壁

- キーブレードに乗って移動する →P.579

4 出撃デッキ

- 重力制御装置を調べる →P.582

寄り道B 高い場所の宝箱を開ける →P.582

5 拘束室

- 試作品221号と戦う

バトル 試作品221号(→P.498)

BONUS

スタイル サンダーボルト
D-LINK 626号(スティッチ)
入手 ハイパードライブ
ボード スペースシップボード

CLEAR!!

キーブレードに乗っての特殊なバトル

ディープスペースを訪れようとすると、シェイドジェリーの大群とのバトルになる。このバトルはキーブレードに乗った状態で行ない、◎ボタンと△ボタンで専用の技が出せるほか、□ボタンで全方向からの攻撃をガードできるのだ(→P.579)。なお、シェイドジェリーは250体現れるうちの200体以上を倒せばいい。



⬅つねに移動しつつ◎ボタンを連打していれば、問題なく勝てるはずだ。

COMMAND CHARGE!

強力な『メテオバースト』を作ろう

トゥーロ星：収容区画で手に入る『ブルータルブラスト』をコマンドチャージに利用すれば、『メテオバースト』が作れる。『ファイアストライク』はオリンポスコロシアムの宝箱(→P.306)から入手できるので、それを使うといいだろう。

『メテオバースト』のレシピ

ブルータルブラストLV4＋ファイアストライクLV3



⬆『メテオバースト』は、テラが最初に高く飛び上がるため、敵の攻撃を避けつつダメージを与えることも。

CLEAR!!のあとの変化

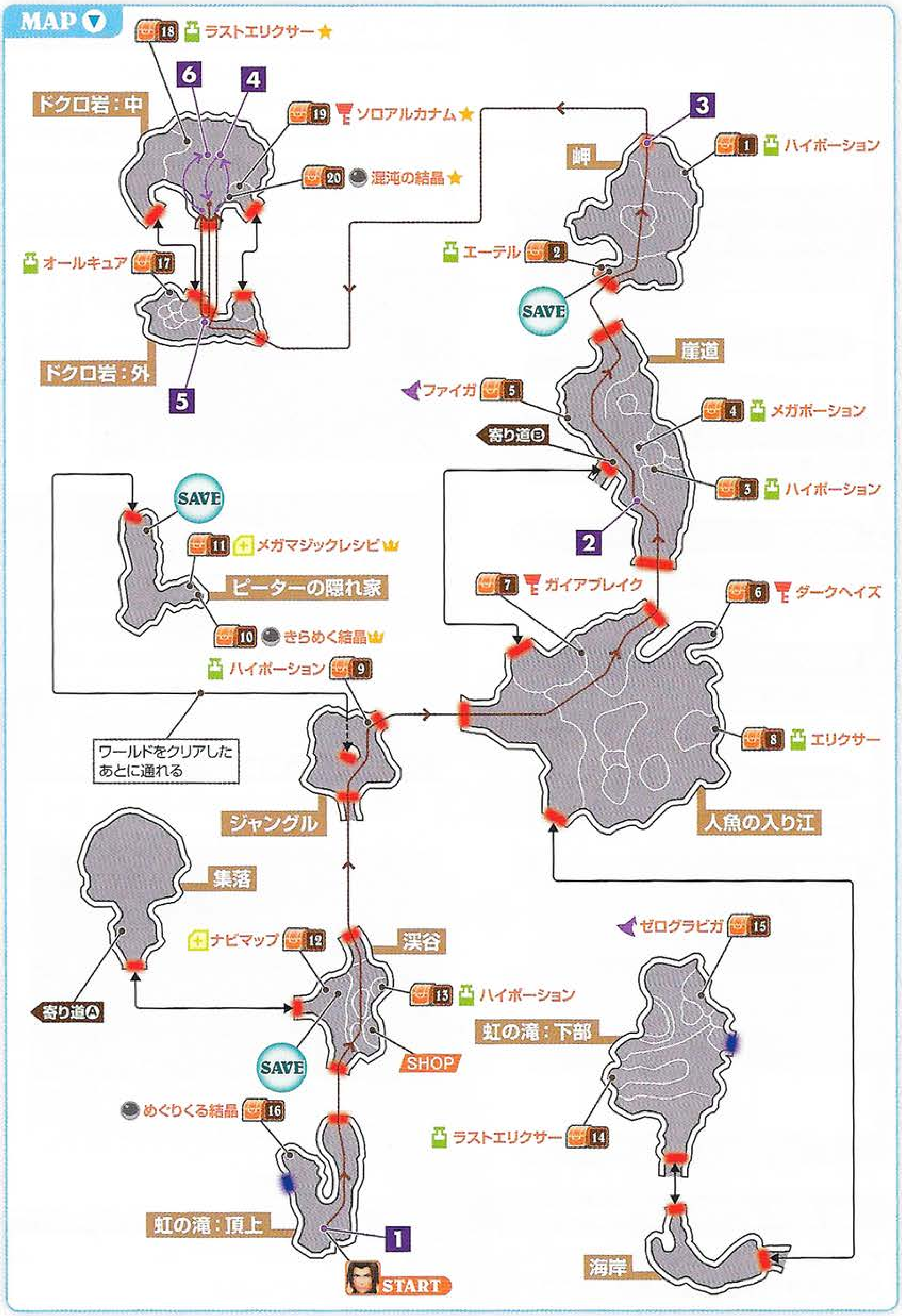
- 宇宙船：転送室と船内通路を行き来できるようになる
- 船内通路で開閉している隔壁が変わり、宝箱10、11が開けられるようになる

ネバーランド

NEVER LAND

詳細マップ ▶ P.586〜591

MAP



テラ編

BATTLE LV 7

BOSS ピーター・パン

移動する距離が長いうえに、ワイルドブルーザーなどの強敵も現れる。経験値をかせぎたいとき以外は、バトルせずに進むのも選択肢のひとつだ。

1 虹の滝：頂上
- アンヴァースの集団と戦う

寄り道Ⓐ トーテムポールを攻撃 →P.588

2 崖道
- 岩を壊しながら進む →P.590

寄り道Ⓑ 木の上から洞窟に入る →P.590

3 岬
- 小舟を調べてドクロ岩へ渡る

4 ドクロ岩：中
- ピーター・パンと戦う

バトル ピーター・パン(→P.501)

BONUS

スタイル ブレードチャージ
D-LINK ピーター・パン

5 ドクロ岩：外
- ロスト・ボーイズの悲鳴を聞く

6 ドクロ岩：中
- アンヴァースの集団と戦う

BONUS

成長 デッキコマンド装備数＋1
入手 ピクシーチャーム

CLEAR!!

4 先に宝箱を開けに行こう

ドクロ岩：中への入口は3つあり、下の入口から入るとピーター・パンとのバトルになる。一方、上部の入口から入った場合は、下に飛び降りるまでは自由に動けるので、まずはドクロ岩：中の上部に向かい、そこにある宝箱を開けるといい。なお、ピーター・パンとのバトルは、相手のHPを半分減らせば勝利となる。



⬆ここからハイジャンプで岩をのぼれば、ドクロ岩：中の上部に行ける。

6 広範囲を攻撃できるコマンドが便利

ピーター・パンと戦ったのちにドクロ岩：外に移動し、そのあと改めてドクロ岩：中に入ると、シェイドジェリーの大群が現れる。250体現れるうちの200体以上を倒せば勝利となるので、シュートロックコマンドや『マグネラ』などのコマンドで一気に敵の数を減らしていこう。コマンドスタイルを、攻撃範囲が劇的に広がるブレードチャージに変えて戦うのも手だ。



⬆ファイア属性かブリザド属性のコマンドを連発していれば、ブレードチャージに切りかわる。

CLEAR!!のあとの変化

- ピーターの隠れ家に行けるようになり、セーブポイントが利用できるほか、宝箱10、11が開けられる
- 海岸、人魚の入り江、崖道で、海賊船から砲撃されるようになる(→P.587)



テラ編

ストーリーダイジェスト④

Story Digest : Terra 4



デスティニーアイランド

Destiny Islands

暖かい光に導かれて訪れた島で、テラは銀髪の少年に出会う。大切なものを守るための強さを求めているその少年に、テラは己の姿を重ねる。

「俺はこの子に出会うために導かれたのか?」



たどり着いた波打ちぎわには、いつかアクアから聞いた星形の実が落ちていた。テラはこのめぐり合わせの意味を考えつつ、島をまわる。



島にきていた少年のひとりに光を感じたテラは、彼にキーブレード継承の儀式を行なう。いずれ少年が外の世界へ旅立つことを予感して……。



謎の荒野

マスター・ゼアノートの呼び声に従って、謎の荒野を訪れるテラ。そこで聞かされたのは、親友に危機が迫っているとの知らせだった。

「マスター・テラよ、友としてヴェントゥスを守ってやれ」



異空の回廊に突然、ヴェントゥスとおぼしき気配が。しかし、ゼアノートの声に呼ばれたテラは、友を追わずに謎の荒野へと向かう。



ゼアノートの話によると、ヴェントゥスが自分の過去を知ってしまったという。友の身を案じ、テラは急いでヴェントゥスを追いかける。

旅立ちの地
Land of Departure

旅立ちの地にもどったテラは、信じがたい光景を目の当たりにする。マスター・エラクゥスが、ヴェントゥスにキーブレードを向けていたのだ。

「マスターだろうと関係ない。この力、友のために使う!」



ヴェントゥスを守ろうとするがゆえに、師匠とキーブレードを交えるテラ。友を無事に逃がすため、彼はみずからの意志で闇の力を行使する。



テラがエラクゥスを破ると、ゼアノートが本性を現した。ゼアノートは旅立ちの地を闇に飲みこませ、テラをキーブレード墓場にいざなう。

キーブレード墓場
Keyblade Graveyard

ゼアノートとの決着をつけるべく、キーブレード墓場を訪れたテラ。仲間のふたりも、時期を同じくしてこの地にやってきていた。



テラはゼアノートに加担していたこれまでの行ないを、再会したアクアに告白し、「この後始末は自分でつける」と覚悟を伝える。

「待ちわびたぞ、テラ」



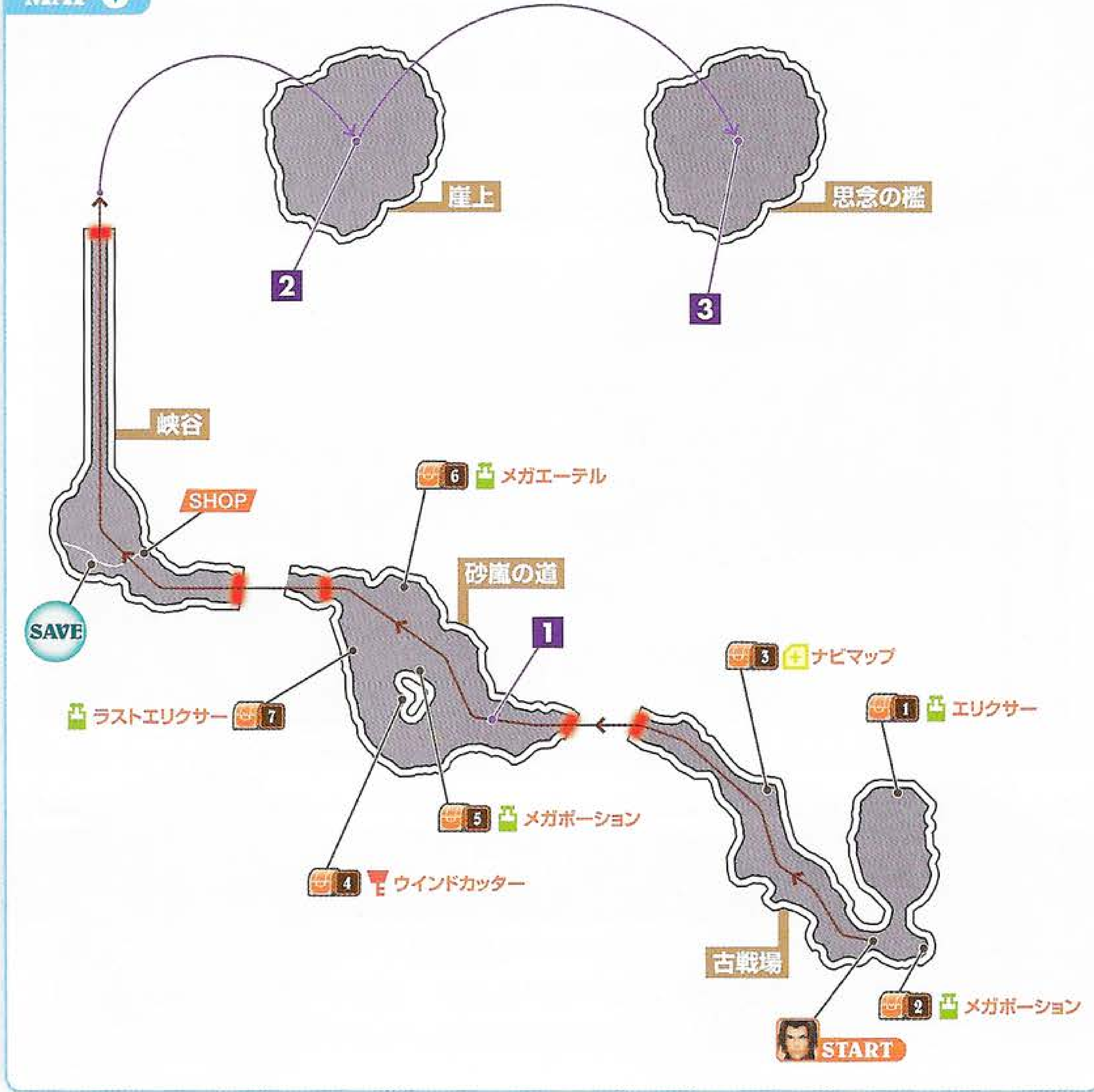
ケタちがいのゼアノートの力に圧倒され、追いつめられる3人。どうにか崖の上で待つ仇敵のもとへたどり着いたテラは、単身戦いを挑む。

キーブレード墓場

KEYBLADE GRAVEYARD

詳細マップ ▶ P.594〜597

MAP ▼







※1……いずれかの主人公でクリアしたときに更新したシステムデータがある場合は10になる

テラ編

物語の終盤だけあって、戦う相手は強敵ばかり。レベルを上げたりデッキコマンドを育てたりしてから挑みたい。

BATTLE LV 旅立ちの地 8 キーブレード墓場 9（※1）

BOSS マスター・エラクゥス / マスター・ゼアノート / ヴァニタス / テラ＝ゼアノート

デスティニーアイランド

- リクから彼の夢について聞かされる

入手 ガイアベイン

謎の荒野

- マスター・ゼアノートからヴェントゥスが旅立ちの地へ向かったことを聞く

スタイル ダークインパルス

旅立ちの地

- マスター・エラクゥスと戦う

バトル マスター・エラクゥス(→P.503)

BONUS
成長 最大HP＋10
入手 カオスリーパー
ゼアノートレポート8

キーブレード墓場

1 砂嵐の道

- 竜巻に触れるたびにアンヴァースの集団と戦う

→P.595

2 崖上

- マスター・ゼアノートと戦う

バトル マスター・ゼアノート(1回目)(→P.506)
＋ヴァニタス(→P.504)
バトル マスター・ゼアノート(2回目)(→P.506)

BONUS
成長 最大HP＋10

3 思念の檻

- テラの身体を乗っ取ったゼアノートと戦う

バトル テラ＝ゼアノート(→P.507)
入手 ゼアノートレポート11

エンディングへ

宝箱の見逃しがないか確認を

ネバーランド(→P.311)の6を終えたのちは、自動的にデスティニーアイランドへ移動する。このあと謎の荒野を訪れると、以降は旅立ちの地を探索できなくなるので、もし旅立ちの地の宝箱をまだ開けていないなら、謎の荒野へ行く前に中身を取りに行こう。

闇の力で戦うことに

旅立ちの地を訪れるとはじまるマスター・エラクゥスとのバトルでは、開始直後に自動的にダークインパルスのコマンドスタイルに変わる。また、使ったコマンドに関係なく、バトル中にコマンドゲージがたまったときにも、ダークインパルスに切りかわるのだ。



⬅ダークインパルス以外のコマンドスタイルに変わることはできない。

2 3 ゼアノートと決着をつける

2～3は合計で3連戦となっているため、峡谷の先へ進む前にしっかり準備を整えておきたい。途中でゲームオーバーになってコンティニューした場合は2の前からやり直しになってしまうが、リトライすれば負けたバトルからやり直すことが可能だ。1戦目のマスター・ゼアノート＋ヴァニタスとのバトルは、どちらかのHPを半分減らせば終了となるので、最大HPの低いヴァニタスを集中して狙うといい。なお、テラ＝ゼアノートとのバトルの直前には、こちらのHPとFPが全回復し、自動的にガイアベインを装備する。



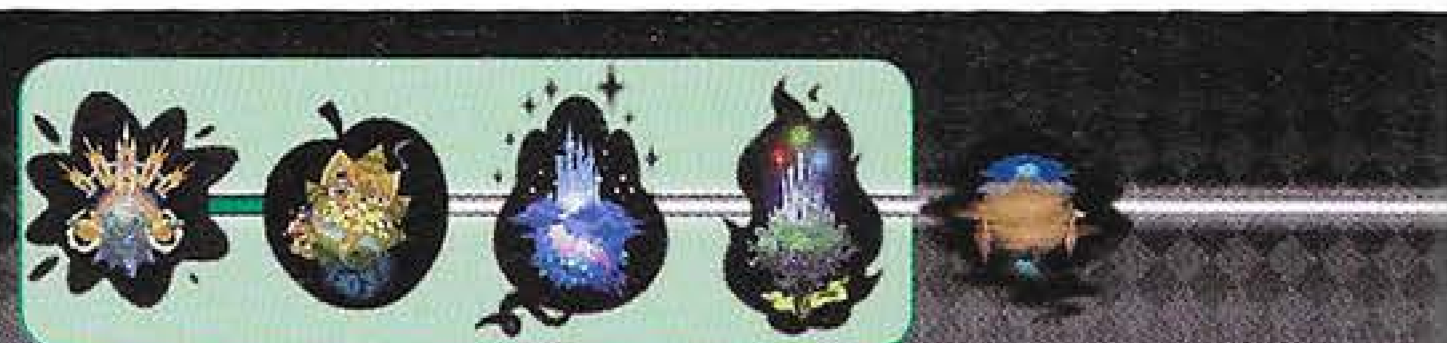
⬅「リベンジスタンプ」は頼りになるので、忘れずにセットしておこう。

ヴェントゥス編

ストーリーダイジェスト①

Story Digest : Ventus 1





Land of Departure

旅立ちの地

Land of Departure

兄弟子たちのマスター承認試験が終わって自室にもどったヴェントゥスに、漆黒の仮面をかぶった少年が意味深な言葉を残す。



マスター承認試験に挑むテラとアクアを見守ろうとしていたヴェントゥスは、遠方からきたというマスター・ゼアノートに奇妙な感覚を抱く。

「俺がきたえてやらないとな」

試験終了後、ゼアノートが言葉を交わしたひとりの少年は、何かをたくらむような声で語る。「ヴェントゥスにも旅をさせてやる」と。





ヴェントゥスの前に突如現れ、不吉な言葉を残して去っていく仮面の少年。「テラがテラでなくなる」とは、どういう意味だろうか?

「おまえの目で確かめるんだ。テラがテラでなくなるところをな」

仮面の少年が残した言葉に胸さわぎを覚えたヴェントゥスは、旅立ちの地を出発したテラを追い、みずからも外の世界へと飛び出してしまう。



「待って、ヴェン!」

ドワーフ・ウッドランド

Dwarf Woodlands

はじめて訪れる外の世界に、ヴェントゥスは興奮気味。見知らぬ土地にも臆せず、積極的にテラの手がかりを探すが、なかなか情報を得られない。



鉱山にいたドワーフたちに話を聞こうとするヴェントゥス。しかし、宝石泥棒とカンちがいされ、取り合ってもらえぬまま追い出されてしまう。

「泥棒だ！　隠れろ!!」

森で出会った白雪姫は、木が襲ってくると言っておびえていた。彼女を安全な場所で休ませるため、道中で見かけた小屋へ連れていくことに。





白雪姫は、花畑で鍵のような剣を持つ男に会ったという。その男はテラにちがいない――そう考えたヴェントゥスは、大急ぎで花畑へ向かう。

「鍵のような剣を持った男の人に会って、見たことのない魔物に襲われたの」

花畑にテラの姿はなかった。通りがかった老婆の話によると、テラはゼアノートの情報を得るために老婆をおどしたらしいが……？



「その武器！　見た事あるわい」

ヴェントゥス編

ストーリーダイジェスト①

Story Digest : Ventus 1

キャッスル・オブ・ドリーム

Castle of Dreams

夢を信じる少女シンデレラは、つらい労働の日々にも負けずがんばっていた。ヴェントゥスは彼女の姿を見て、テラやアクアとの夢を思い出す。



なぜか身体が小さくなり、ねずみ捕りに引っかかったヴェントゥスは、優しいシンデレラに助けてもらい、ねずみのジャックと出会う。

「おい、相棒よ！　安心していいぞ」



まま母のイヤがらせで、シンデレラには舞踏会用のドレスを作る時間がない。ヴェントゥスとジャックは、彼女にかわりドレスを作ろうとする。

「ヴェンが手伝ってくれればできそうだ」



ドレスの材料を集めている途中で、ふたりは凶暴なネコのルシファーに襲われる。しかし、お互いに助け合い、どうにかルシファーを追い払う。



完成させたドレスをシンデレラにプレゼントするヴェントゥスとジャック。シンデレラはふたりに感謝し、舞踏会へと出発するのだった。

「俺たちからのプレゼント。
これで舞踏会に行けるだろ」

エンチャンテッド・ドミニオン
Enchanted Dominion

呪いで眠りつづけるオーロラ姫の心を取り返すため、ヴェントゥスは魔女の城へ。そこで、魔女マレフィセントから信じがたい話を聞かされる。



部屋の片隅で深い眠りについているオーロラ姫。3人の妖精の話によると、魔女マレフィセントの呪いで心を奪われてしまったらしい。

「オーロラ姫の強い思いが、真実の愛にめぐりあわせたのね」

ヴェントゥスは、魔女の城の祭壇に封じられていたオーロラ姫の心を解き放つ。すると、彼女の愛の想い出があたりに浮かび上がった。





城を出ようとしたヴェントゥスの前に立ちはだかるマレフィセント。彼女の話によると、オーロラ姫の心を奪ったのは、なんとテラ!?

「テラがオーロラ姫の心を奪ってくれたのさ」

マレフィセントと対峙しているところにアクアがやってきた。一緒に帰ろうというアクアの誘いを断り、ヴェントゥスはテラを追いつづける。



「俺、早くテラに会わないといけないんだ」

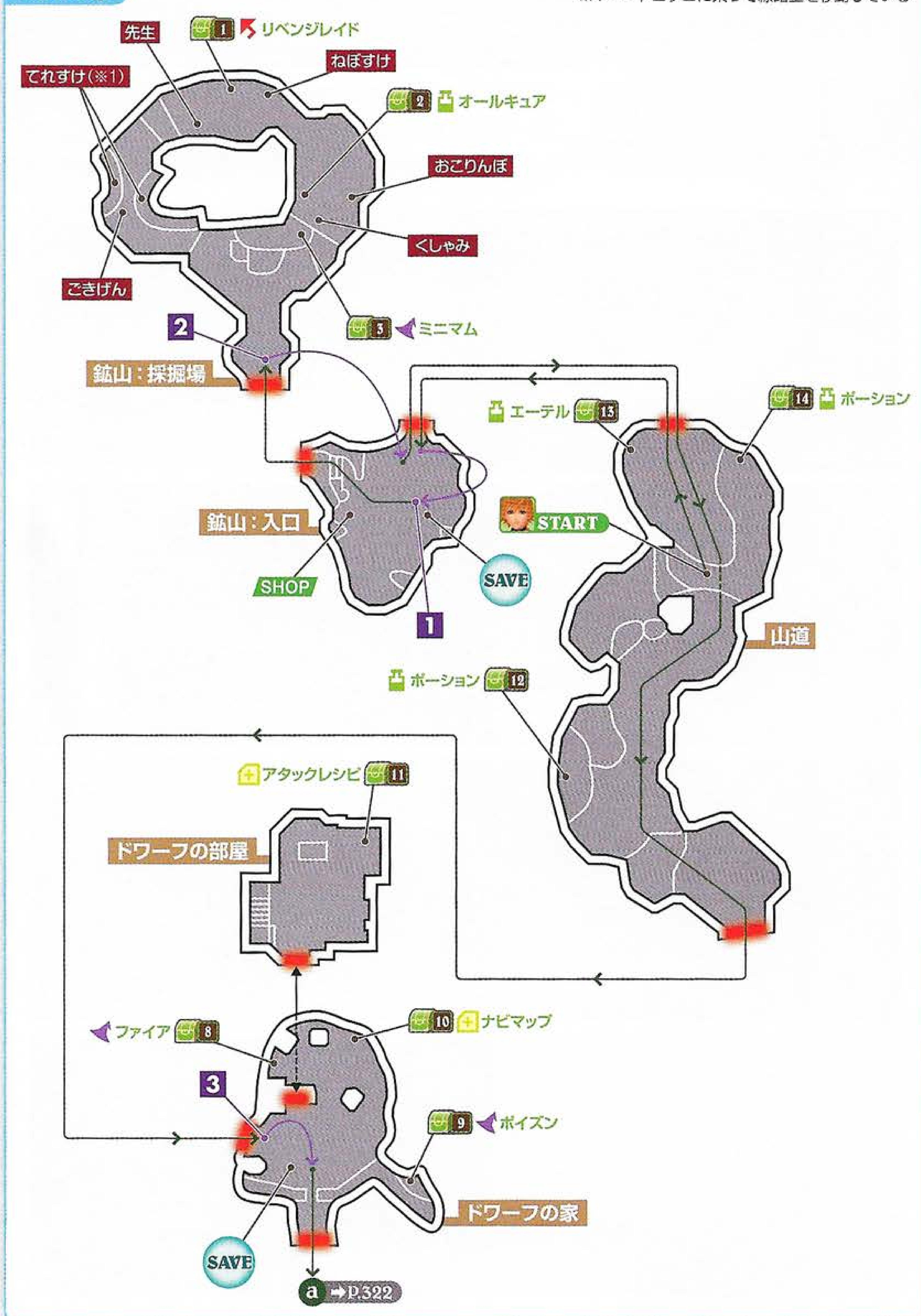
ドワーフ・ウッドランド

DWARF WOODLANDS

詳細マップ ▶ P.544～549

MAP ▼

※1……トロッコに乗って線路上を移動している



ヴェントゥス編

鉱山でドワーフたちを捜したり、白雪姫を森の出口まで守ったりと、やるべきことは多い。HPの回復手段にとぼしいので、敵とは慎重に戦おう。

BATTLE LV 1

BOSS



マッドトレント

CHAPTER 5 シナリオ SCENARIO

1 鉱山：入口
- ドワーフたちにテラのことを尋ねる

2 鉱山：採掘場
- 6人のドワーフを捜し出す

3 ドワーフの家
- 女の子の悲鳴を聞く

P.323へ

1 2 木箱やトロッコを壊してドワーフを見つけよう

鉱山：入口へ行くと、7人いるドワーフのうちの6人が鉱山：採掘場に隠れてしまう。ドワーフたちは、左ページのマップの場所にあるトロッコや木箱のなかに隠れており、攻撃を当ててそれらを壊せば、見つけたことになる。トロッコはうしろからコンボで、木箱は離れた位置からシュートロックコマンドや『ストライクレイド』で攻撃するのがオススメだ。



⬆トロッコを正面から攻撃しようとすると、弾かれてダメージを受ける。



⬆木箱に隠れているドワーフのうち、おこりんぼはこちらに体当たりで攻撃してくるので注意。

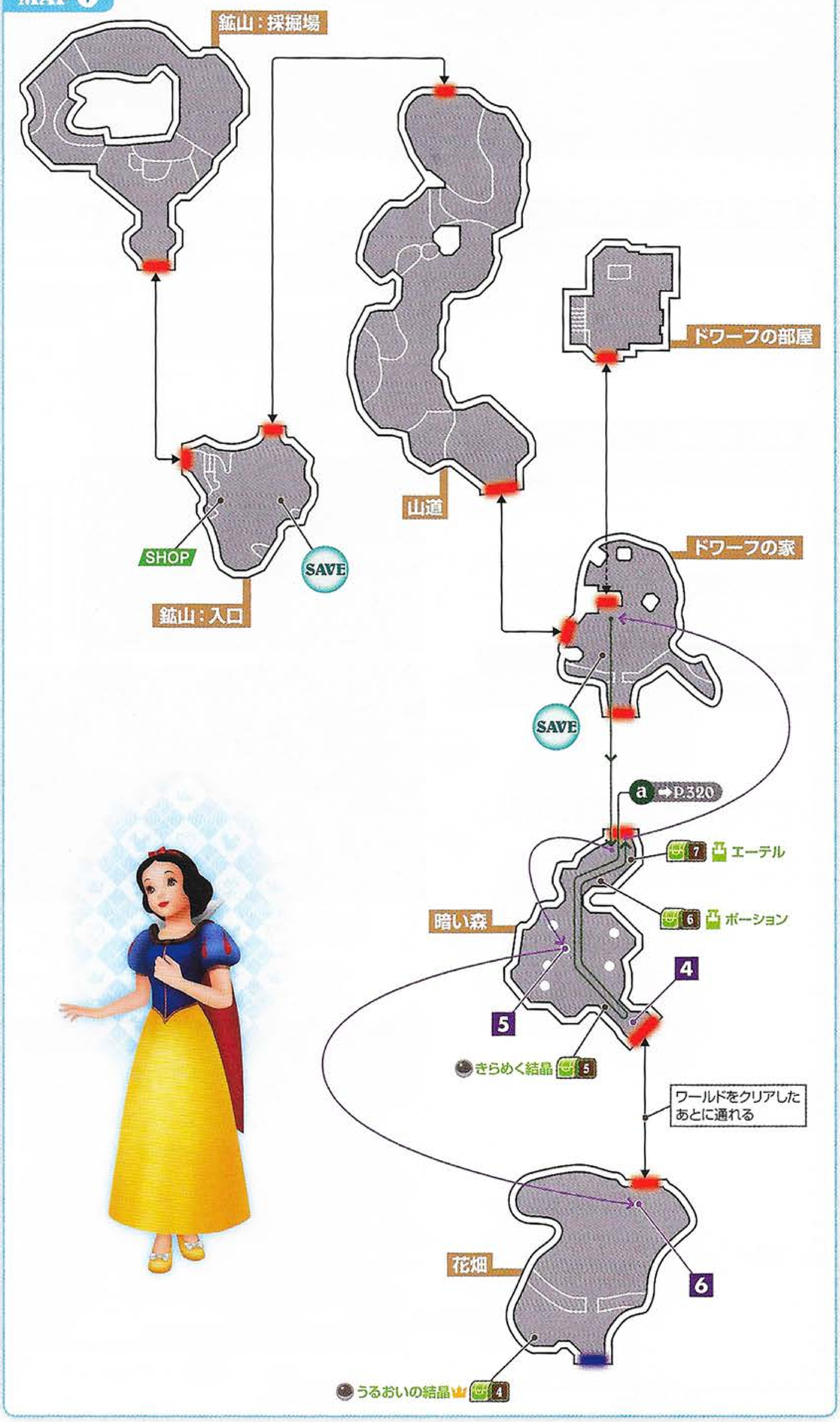
COMMAND CHARGE!

『スナイプバーニング』を作ろう

ドワーフの家にある宝箱 8 からは『ファイア』が入手できる。そのまま使ってもいいが、コマンドチャージで『バインド』と合成し、『スナイプバーニング』を作れば、以降のワールドで遭遇する強敵とのバトルで役に立つ(→P.208)。ちなみに『バインド』は、このワールドをクリアしたあとにコマンドショップへ行けば150マニーで買える。

『スナイプバーニング』のレシピ
ファイアLV3＋バインドLV3

MAP


鉱山：採掘場
山道
ドワーフの部屋
SHOP
SAVE
鉱山：入口
ドワーフの家
SAVE
a ➡P.320
7 エーテル
暗い森
6 ポーション
4
5
きらめく結晶 5
ワールドをクリアした
あとに通れる
花畑
6
うるおいの結晶 4

P.321より

4 暗い森
- 白雪姫に話しかけて事情を聞く
- 白雪姫を守りながら森の出口へ向かう

BONUS
成長 最大HP＋5

5 暗い森
- マッドトレントと戦う

バトル マッドトレント(→P.487)
BONUS
成長 デッキコマンド装備数＋1
スタイル ファイアブレイザー

6 花畑
- 老婆からテラのことを聞く

D-LINK 白雪姫
入手 ロックスプレンダー

CLEAR!!

4『スリプル』と■ボタンでのガードをうまく使え

暗い森の奥で白雪姫に話しかけたあとは、彼女と一緒にドワーフの家へ向かう。白雪姫が森の出口に着いたところで◉ボタンを押して『ゴール！』のコマンドを使えばクリアだが、途中ではアンヴァースや森の木が襲ってくる。白雪姫がダメージを受けると画面左上のゲージが増えていき、ゲージが満タンになるとゲームオーバーとなってしまう。白雪姫が敵に狙われた場合は画面に■ボタンのマークが表示され、すぐに押せば白雪姫の正面にワープして敵の攻撃をガードすることが可能。さらに◉ボタンを押すと、『ラッシュカウンター』(→P.141)で反撃もできるので覚えておこう。

白雪姫を守るには、つねに彼女のそばを離れないことが重要。あらかじめ、コマンドショップで『スリプル』を買っておき、白雪姫に近づいてきたアンヴァースは先に『スリプル』で眠らせてから攻撃するといい。また、森の木は最大HPが高く、ふつうに攻撃してもなかなか倒せないので、森の木の攻撃をガードした直後にのみ使える『ホワイトサイレンス』を利用したい。



⬅複数の敵に囲まれた場合でも、『スリプル』で足止めしてしまえば安心。



⬆『ホワイトサイレンス』(→P.141)を使えば、森の木を一撃で倒すことができる。

5 6 花畑にある宝箱はあとで開けに行こう

白雪姫をドワーフの家まで送り届けたのち、ふたたび暗い森へ行くと、マッドトレントとのバトルがはじまる。これに勝ったあとは、そのままワールドクリアとなるので、花畑に置かれた宝箱の中身を手に入れたければ、クリア後に改めて訪れよう。

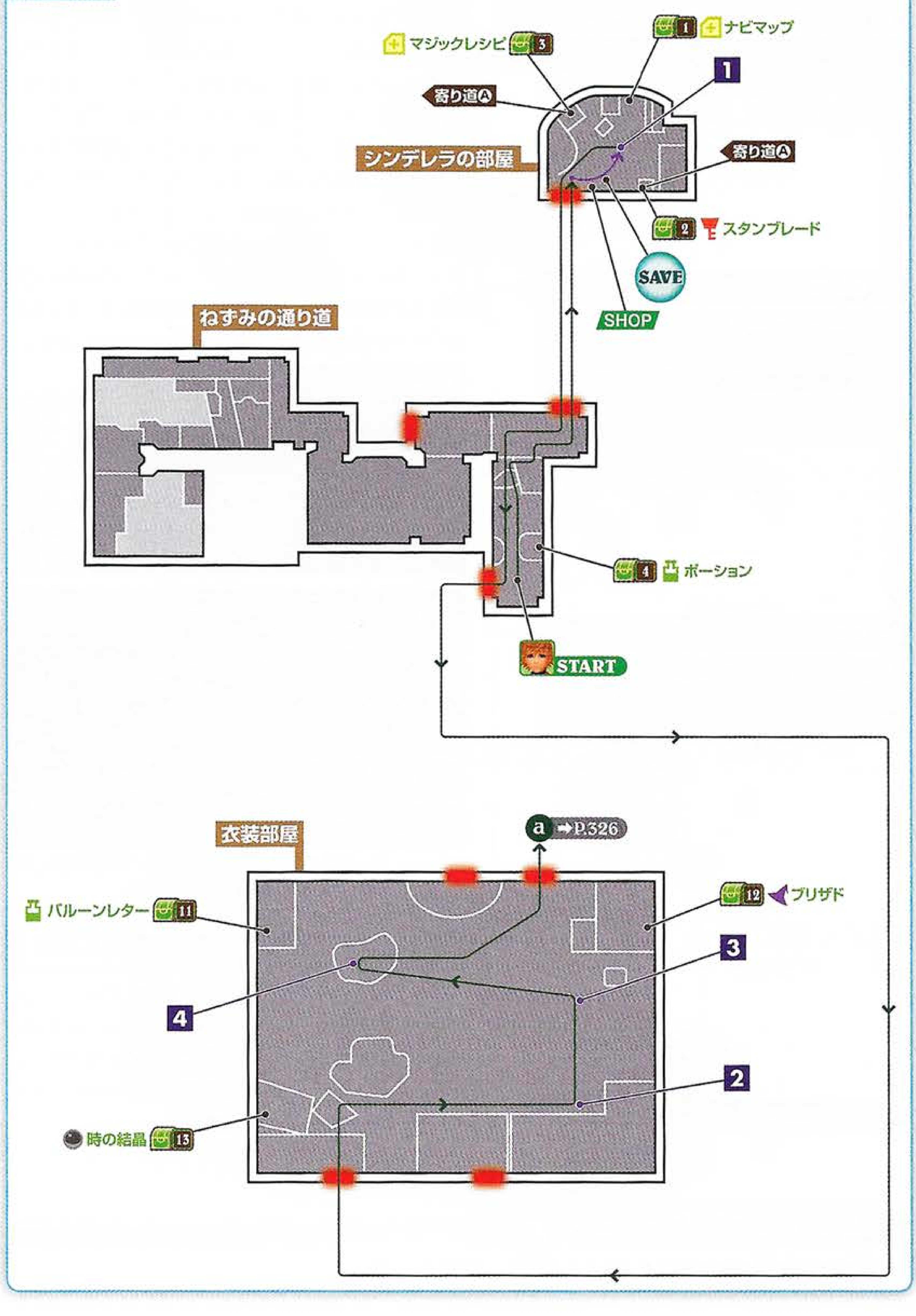
CLEAR!!のあとの変化
- 花畑で宝箱 4 が開けられるようになる

キャッスル・オブ・ドリーム

CASTLE OF DREAMS

詳細マップ ▶ P.552〜557

MAP ▼



ヴェントゥス編

訪れるフィールドマップは3ヵ所だけだが、つながりはかなり複雑。道に迷ってしまわないようにそれぞれの場所の構造を覚えよう。

BATTLE LV 2

BOSS



ルシファー

1 シンデレラの部屋
● ジャックにドレスの材料集めを頼まれる

寄り道Ⓐ サイドテーブルの宝箱を開ける →P.557

※2～6は順不同(5～6はP.327)

2 衣装部屋
● ドレスの材料を拾う

入手 白いレース

3 衣装部屋
● ドレスの材料を拾う

入手 ピンクの布

4 衣装部屋
● ドレスの材料を拾う

入手 白いリボン

P.327へ

1 衣装部屋でドレスの材料を集めよう

シンデレラの部屋に行くと、ねずみのジャックからシンデレラのドレスの材料を5種類集めてほしいと頼まれる。材料はすべて衣装部屋にあり、どれから手に入れてもいいが、左のチャートの順番どおりに取っていけば、効率よく集められるはずだ。ちなみに、ジャックに話しかけて「ちょっと迷ってる」を選ぶと、まだ手に入れていない材料がある場所を教えてくれる。

2 3 4 まずは3種類の材料を手に入れる

全部で5種類ある材料のうちの3種類は、図Aの場所で拾える。白いレースとピンクの布は近づくだけで簡単に入手できるが、白いリボンは積まれた本の上にあるので、下の写真のように毛糸玉を使って取りに行こう。なお、毛糸玉に乗っているあいだは、玉を転がして体当たりすることで敵を攻撃できる。この方法で敵を倒しても経験値は得られないものの、敵の攻撃をほとんど受けずに戦えるので、ドレスの材料を集める前に、毛糸玉で敵を全滅させておくのもいいだろう。



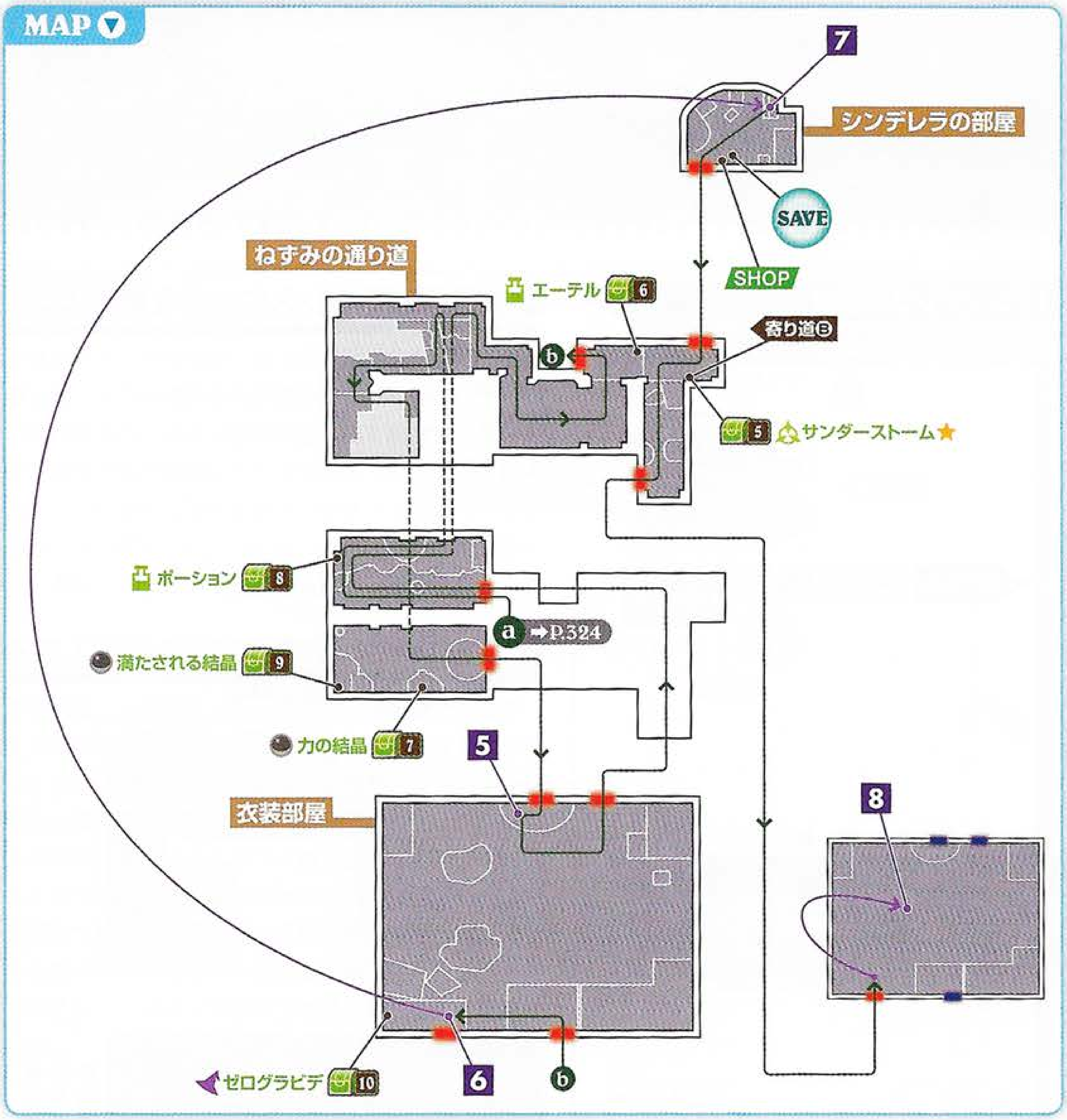
←毛糸玉に乗り、その上からジャンプすることで高い場所にのぼれる。

図A

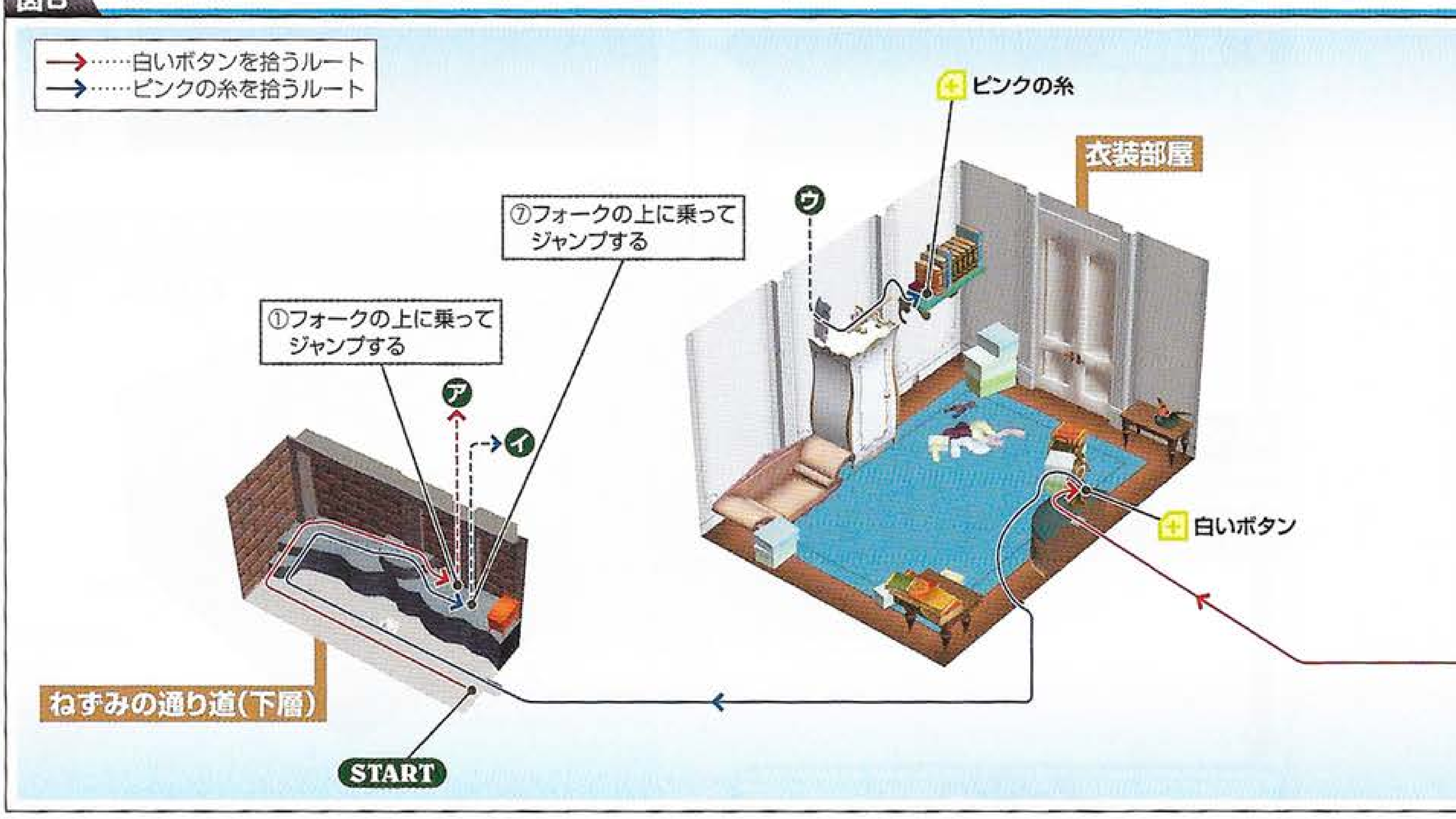


キャッスル・オブ・ドリーム （ヴェントゥス編）

MAP ▼



図B



P.325より

5 衣装部屋
● ドレスの材料を拾う
入手 白いボタン

寄り道B 梁の上の宝箱を開ける
→P.556

6 衣装部屋
● ドレスの材料を拾う
入手 ピンクの糸

7 シンデレラの部屋
● ジャックから真珠の玉のことを聞く

8 衣装部屋
● ルシファーを追い払う
バトル ルシファー(→P.489)
BONUS
スタイル ダイヤモンドダスト
D-LINK シンデレラ
入手 クリスタルワークス
ボード ロイヤルボード

CLEAR!!

5 6 マッチ箱とチーズを足場にして進む

白いボタンは、時計が載っている台の上にある。図Bの赤い矢印のルートを進み、①～⑥の手順を踏んで台の上へ向かおう。ただし、『スライドダッシュ』などがあれば、下の写真の方法でも台の上に行ける。白いボタンを入手したあとは、図Bの青い矢印のルートを進んでクローゼットの上に出たのち、ものさしの先端から本棚に飛び移って、ピンクの糸を拾うといい。



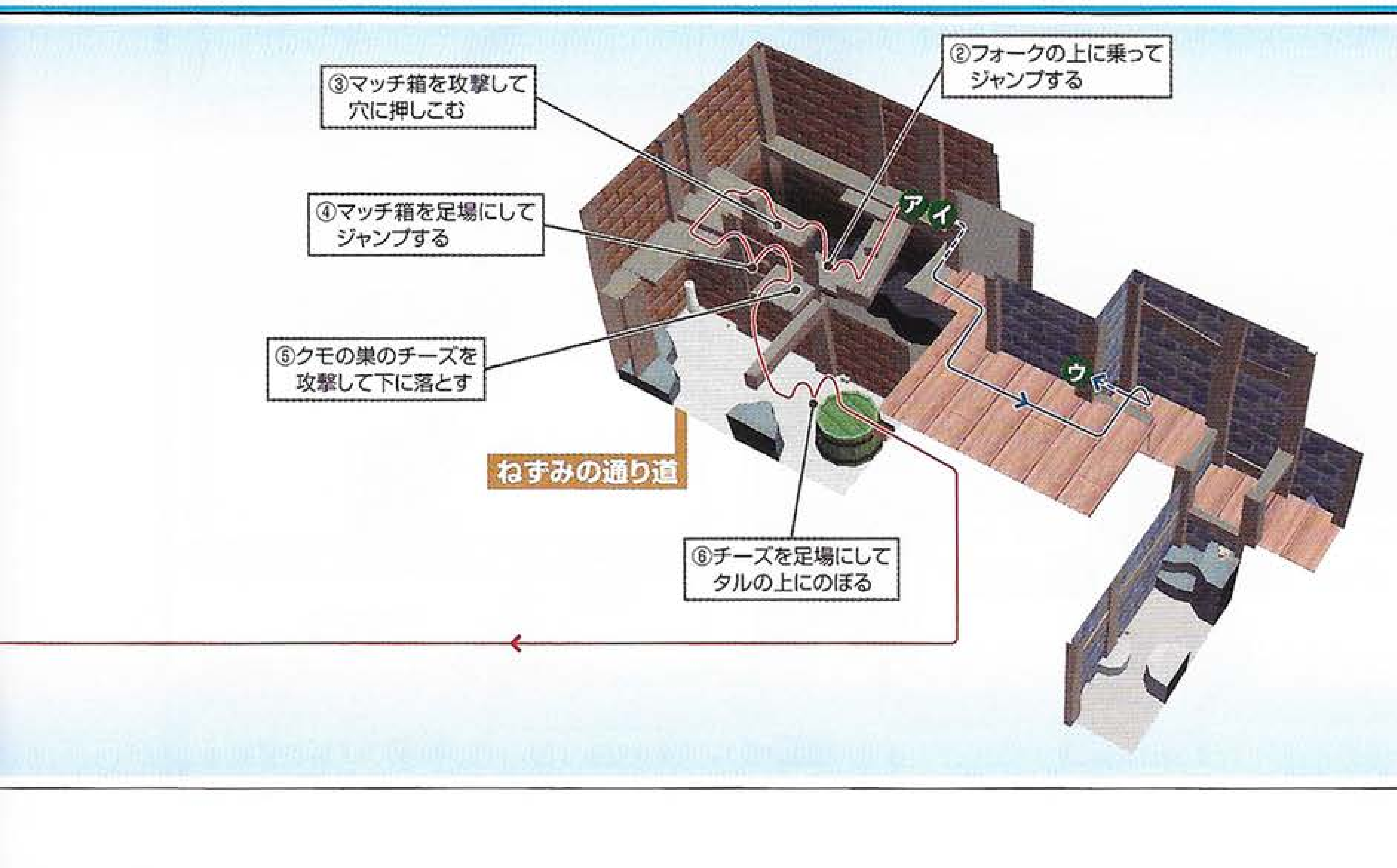
←白いリボンがあった場所で、時計が載っている台のほうを向く。



←垂直にジャンプしたあと『スライドダッシュ』を使って台の上に移動。

7 8 最後に真珠の玉を取りに行く

ドレスの材料を5種類すべて手に入れた時点で自動的にシンデレラの部屋へ移動し、ジャックから衣装部屋にある真珠の玉を取ってきてほしいと頼まれる。衣装部屋へ行くとルシファーがいて、これを追い払えば真珠の玉が手に入り、ワールドクリアとなるのだ。

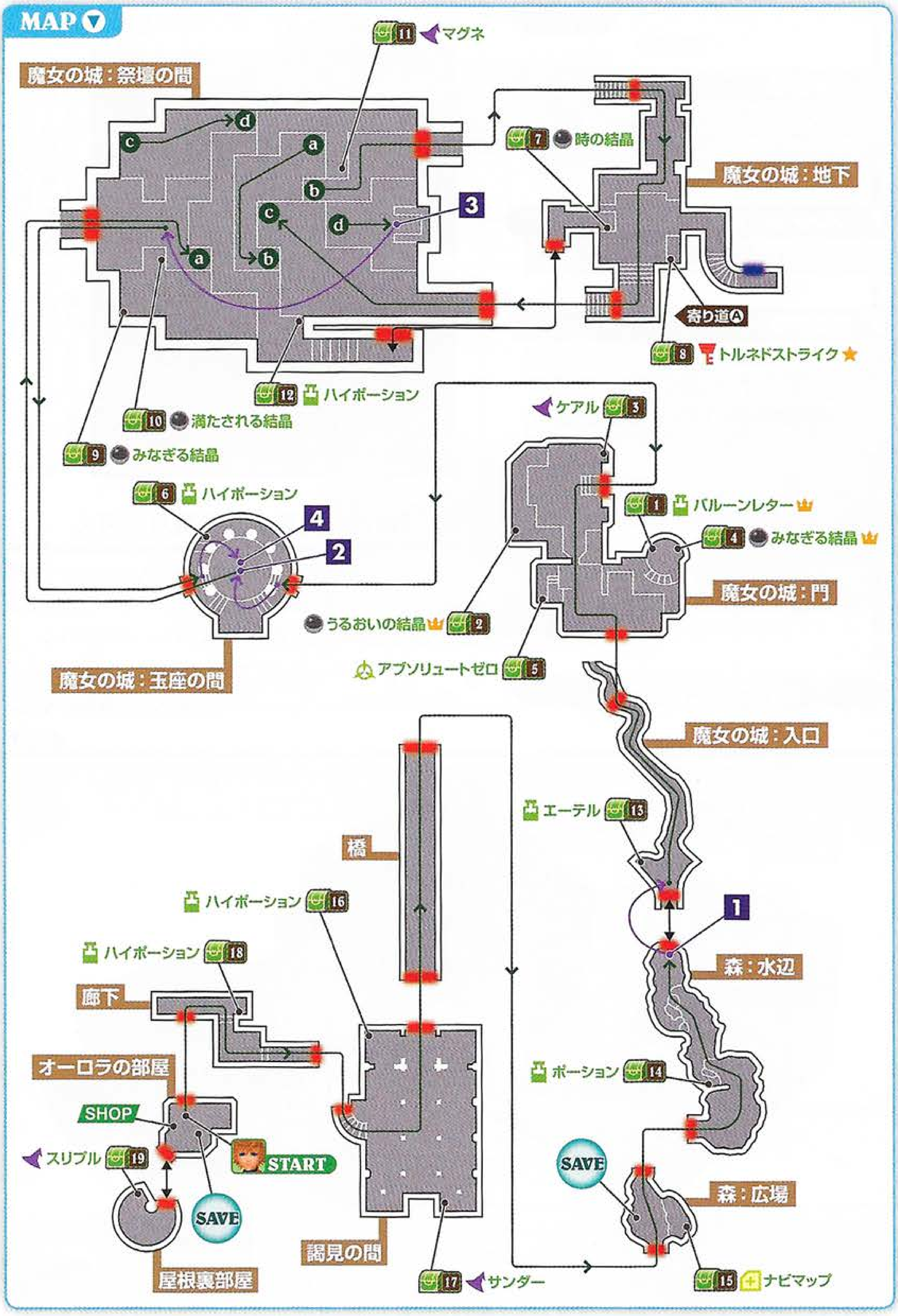




エンチャンテッド・ドミニオン

ENCHANTED DOMINION

詳細マップ ▶ P.536～541



ヴェントゥス編

魔女の城には、ヴェントゥスが利用できるセーブポイントがない。また、3のあとはこのワールドをクリアするまでセーブできなくなるので注意。

BATTLE LV 3

BOSS


マレフィセント

1 森：水辺
- 3人の妖精に封印を解いてもらう

2 魔女の城：玉座の間
- マレフィセントの手下と戦う

寄り道A 高い場所の宝箱を開ける →P.541

3 魔女の城：祭壇の間
- オーロラ姫の心を解放する

4 魔女の城：玉座の間
- マレフィセントと戦う

バトル マレフィセント(→P.484)

BONUS

成長 最大HP+5

スタイル サンダーボルト

入手 フェアリースター

CLEAR!!

2 手下たちを全滅させて先へ進む

魔女の城：玉座の間では、マレフィセントの手下とバトルになる。敵を全滅させなければ先に進めないので、遠くから撃ってくる矢に気をつけながら戦おう。



⬆マレフィセントの手下は、魔女の城：玉座の間の左右にある出入口からつぎつぎと現れる。

3 魔法陣でワープして祭壇へ

魔女の城：祭壇の間は、さえぎるものがない広い部屋に見えるが、じつは迷路になっており、ヴェントゥスの動きに合わせて壁がせり上がってくる。オーロラ姫の心が封印されている祭壇まで行くには、部屋の各所にある魔法陣を調べて、ワープしながら迷路を進む必要があるのだ。最短ルートで祭壇に向かいたい場合は左ページのマップのルートを、宝箱をすべて開けながら祭壇へ向かいたい場合はP.540のルートを進もう。なお、オーロラ姫の心を解放したあとは、自動的に魔女の城：玉座の間への出入口の近くまでもどれる。



⬆紫と黄に色が交互に変わる魔法陣もある。祭壇へ向かうなら、黄のときに調べよう。

CLEAR!!のあとの変化

- 魔女の城：門で宝箱1、2、4が開けられるようになる

ヴェントゥス編

ストーリーダイジェスト②
Story Digest : Ventus 2

???(謎の荒野)

以前に謎の言葉を残した仮面の少年は、キーブレードの使い手だった。突然襲われて窮地におちいったヴェントゥスを助けに、ある人物が現れる。



テラを捜して異空の回廊を進んでいると、突然仮面の少年が姿を見せた。少年を追ううちに、ヴェントゥスは広大な荒野へたどり着く。

「言葉どおりの意味だ。テラという存在が消えるんだよ」



仮面の少年が残した言葉の真意を問いただすが、少年はろくに取り合わず、不気味な漆黒のキーブレードをヴェントゥスに向ける。

「キーブレードは人を傷つけるためのものじゃない！」



圧倒的な力の差に倒れ伏すヴェントゥスの前に、もうひとりのキーブレード使いが助太刀に現れた。ふたりは力を合わせ、仮面の少年と戦う。

仮面の少年を撃退後、修行中のキーブレード使い——ミッキーと親しくなるヴェントゥス。すると突然、ミッキーが持つ星のカケラが輝いた。



「ミッキーも飛び出してきたのか。俺と同じだ」

レイディアントガーデン

Radiant Garden

星のカケラの力により、光の都レイディアントガーデンへと飛ばされたヴェントゥス。そこでは、仲間との別れと、新たな出会いが彼を待っていた。



ミッキーらしき人影を追っていくと、たどり着いた場所は、城のような施設だった。しかし、正門を守る衛兵たちに、門前払いをされてしまう。

「この先、君とは縁がありそうな予感がするよ」

偶然テラとアクアに再会するも、ささいな誤解からテラは去っていった。白衣の男からテラの行方を聞いたヴェントゥスは、城外庭園へ向かう。





ようやくテラに追いつき、行動をともにしようとするが、単身旅立つ覚悟を決めていたテラは、ヴェントゥスに別れの言葉を残して去っていく。

「いつかおまえが
俺を救ってくれるのかもな」

アクアもまた、ひとりで旅立ってしまう。取り残されて気落ちするヴェントゥスは、リアという少年と出会い、友情を深めるのだった。



「俺たちはもう友達だからな。
記憶しとけよ」

INDEX

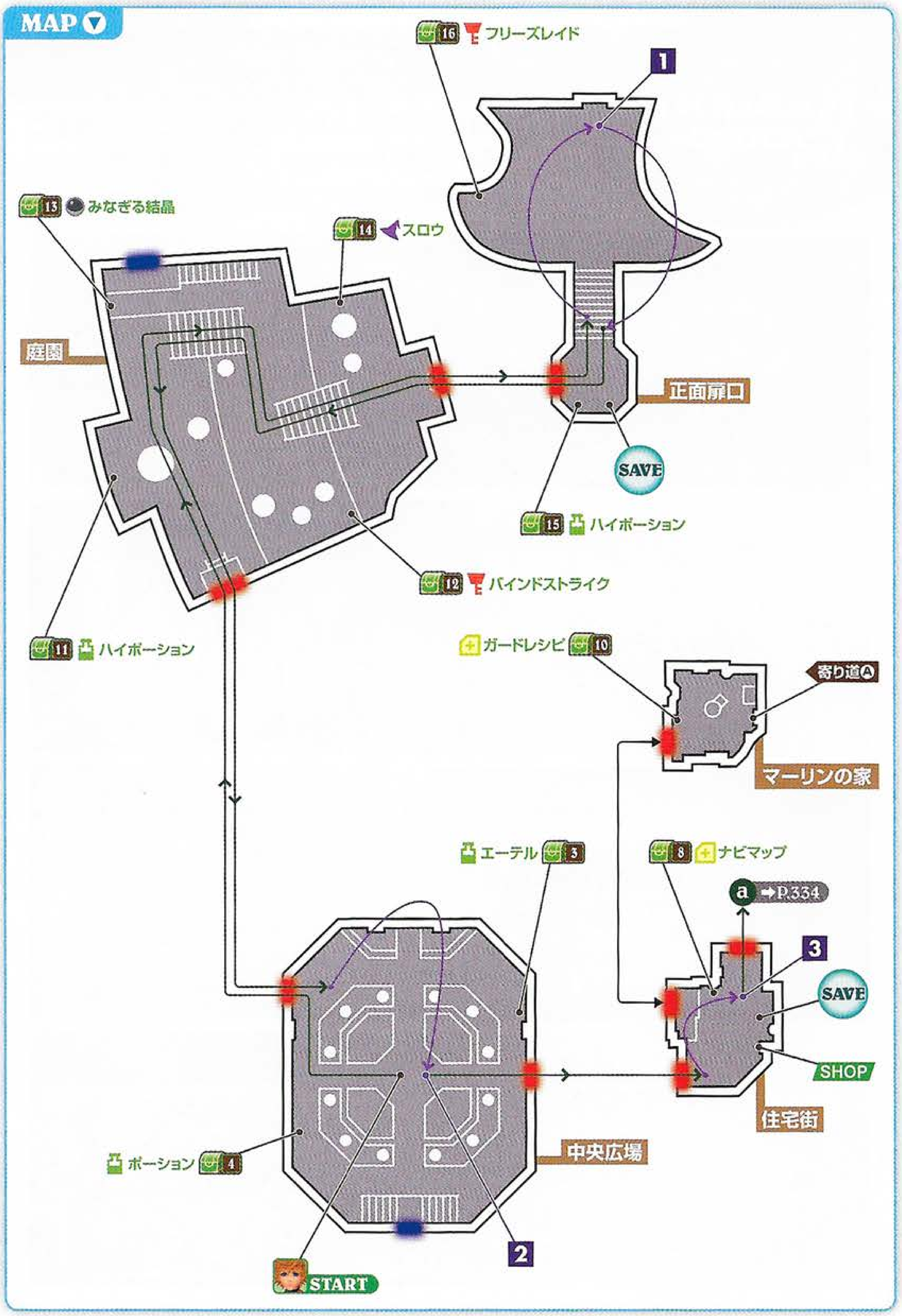
WORLD INDEX

レイディアントガーデン

RADIANT GARDEN

詳細マップ ▶ P.562〜567

MAP ▼



ヴェントゥス編

イリタブルタンクやマンドレイクなど、手ごわい敵が登場するようになる。それぞれの敵に有効な戦法を頭に入れて、的確に対応していこう。

BATTLE LV 4

BOSS


ヴァニタス


トリニティアーマー

???(謎の荒野)

- 仮面の少年と戦う

バトル ヴァニタス(1回目)(→P.491)
共闘 ミッキー(→P.138)
BONUS
成長 最大HP+5
デッキコマンド装備数+1
デッキ ハイジャンプ
D-LINK ミッキー

ヴァニタスとは2回にわけて戦う

ドワーフ・ウッドランド、キャッスル・オブ・ドリーム、エンチャンテッド・ドミニオンの3ヵ所をクリアしたあとは、ワールドマップに???(謎の荒野)が出現する。謎の荒野を訪れると、そのままヴァニタスとのバトルがはじまるので、デッキの編集や装備の変更などはあらかじめすませておこう。

ヴァニタスとは、最初はヴェントゥスひとりで戦うが、下記の条件のいずれかを満たすといったんバトルが中断する。ここでヴェントゥスのHPが満タンまで回復し、以降はミッキーと協力してヴァニタスと戦うことになるのだ。これに勝つと自動的にワールドマップへもどり、謎の荒野を訪れることができなくなるかわりに、レイディアントガーデンへ行けるようになる。

ヴァニタスとのバトルが中断する条件

- バトル開始から2分が経過する
- ヴェントゥスのHPが残り50%未満になる
- ヴァニタスのHPが残り50%未満になる



⬅後半はミッキーが一緒に戦ってくれる。協力技も活用していこう。

レイディアントガーデン

1 正面扉口
- 城の衛兵からミッキーのことを聞く

2 中央広場
- スクルージを助ける

入手 ディズニータウン招待券

3 住宅街
- マーリンから本の話を聞く

寄り道A マーリンの家で本を読む →P.563

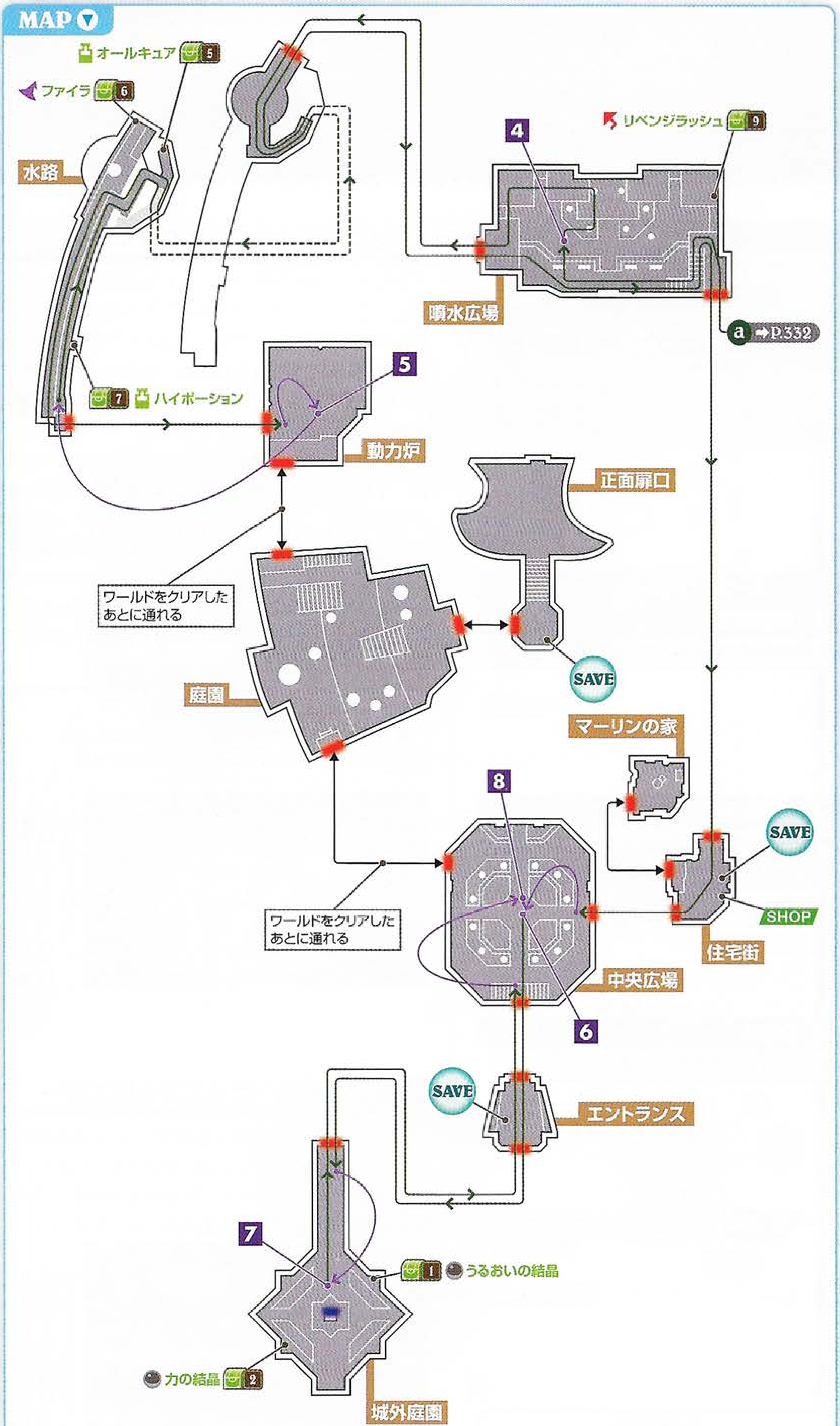
P.335へ

1 2 正面扉口へ行ってから動力炉へ

レイディアントガーデンを訪れたら、まずは庭園を通って正面扉口へ行こう。城の衛兵に会ったあと、中央広場にもどってスクルージと話せば住宅街へ行けるようになるので、そこから動力炉へ向かえばいい。


⬅中央広場へもどる前に階段の上の宝箱16を開けておくのを忘れずに。

MAP ▼


オールキュア 5
ファイラ 6
水路
4
リベンジラッシュ 9
噴水広場
a ➡P.332
5
7 ハイポーション
動力炉
正面扉口
ワールドをクリアしたあとに通れる
SAVE
庭園
マーリンの家
8
SAVE
SHOP
住宅街
ワールドをクリアしたあとに通れる
中央広場
6
SAVE
エントランス
7
1 うるおいの結晶
力の結晶 2
城外庭園

P.333より

4 噴水広場

- 噴水を利用して先へ進む

→P.565

5 動力炉

- テラ、アクアと協力してトリニティアーマーと戦う

バトル トリニティアーマー(→P.492)
共闘 テラ(→P.137)
アクア(→P.137)

BONUS

成長 最大HP+10
スタイル サイクロン

6 中央広場

- イエンツォを助けるためにアンヴァースの集団と戦う

デッキ スライドターン

7 城外庭園

- テラを見つける

8 中央広場

- アクアから旅立ちの地へ帰るように言われる
- リアとアイザに会う

入手 ラスカルフレイム

CLEAR!!

6 自爆に気をつけてアンヴァースを倒せ

中央広場でのバトルは、5回にわかれて襲ってくるアンヴァースの集団を全滅させれば終わる。現れる敵のうち、イリタブルタンクは正面から何度も攻撃すると自爆してしまう。敵の背後から攻撃するか、『マグネ』や『ゼログラビデ』などで宙に浮かせているあいだにダメージを与えて、自爆させずに倒したい。



⬅『マグネ』は、敵を宙に浮かせると同時にダメージを与える効果を持つ。

COMMAND CHARGE!

『エスナ』を買って『レストアガード』に

レイディアントガーデンをクリアしたあとは、各地のコマンドショップで『エスナ』が買えるようになる。『リフレクトガード』と一緒に買って、このふたつをコマンドチャージで合成し、『レストアガード』を作るといいだろう。



⬅コマンドを買った直後に合成できるのが利点。



⬆『レストアガード』は、敵の攻撃をガードできると、自分のHPが回復するという便利なコマンドだ。

『レストアガード』のレシピ

エスナ+リフレクトガードLV1

CLEAR!!のあとの変化

- 庭園と動力炉を行き来できるようになる



ヴェントゥス編

ストーリーダイジェスト③

Story Digest : Ventus 3



ディズニータウン

Disney Town

ヴェントゥスは、おもしろい場所と評判のディズニータウンを訪れる。町ではいま、ドリーム・フェスティバルという お祭りが催されているらしい。

「少年、何か困った事はないかな?」



自称"正義のヒーロー"キャプテン・ジャスティスは、町にやってきたばかりのヴェントゥスに、町で開かれているお祭りのことを教える。

「せっかく、ミニー王妃に最初のアイスクリームを食べてもらおうと思ったのに――」

メイン会場では、アイスショップを営むヒューイたちが困っていた。どうやら、アイスクリームを作る機械の操作法がわからないようだ。





試しにキャプテン・ジャスティスことピートが挑戦するが、散々な結果に。機械のせいにするピートを横目に、ヴェントゥスが挑戦を申し出る。

「なあ、俺にもやらせてもらえないかな?」

ヴェントゥスが作ったアイスクリームを食べ、ミニー王妃はご満悦。なおも機械にハつ当たりしようとするピートは、しぶしぶ退散した。



オリンポスコロシアム
Olympus Coliseum

ふたりの英雄の卵、ヘラクレスとザックス。彼らは、英雄専門のトレーナーであるフィルに、どちらをコーチしてもらうかをかけて競い合う。



「答えは二言。
同時に、ふたりも、面倒見切れん」

名トレーナーのフィルに指導を頼む青年ザックス。彼の熱意に根負けしたフィルは、闘技大会の試合を見てコーチする相手を選ぼうと提案する。



フィルの弟子ヘラクレスは、師匠の心変わりに気落ちしつつも、ヴェントゥスとともに修行に励む。その様子を、陰から見守るフィル。

「友達のピンチに駆けつけられないなんて、英雄――の卵失格だからね」



闘技大会のさなか、町にモンスターが現れたとの知らせが。町へ向かったヴェントゥスのもとに、決勝戦を棄権したヘラクレスが駆けつける。



一歩遅れてきたザックスに、瞬時の判断が明暗をわけることもあると説いたフィルは、ひとまわり成長したヘラクレスを満足げに見るのだった。

「喜ぶのはまだ早いぞ。英雄になれるかどうかは、これからだ」

ディープスペース

Deep Space

アンヴァースを追うヴェントゥスは、宇宙船に潜入。そこで出会った生きものは、自分たちと同じ形のお守りを持ち、テラとアクアを知っていた。



異空の回廊でアンヴァースに遭遇するも、宇宙船に逃げこまれてしまった。その追跡中、見慣れた形のお守りを持つ、試作品626号と出会う。

「ヴェ――、テラ――、
アク――、ワ――」



ひとりでアンヴァースを追って機関室に着いたヴェントゥスのもとに、試作品626号もやってきた。しかし、先ほどとは様子がちがう……?



試作品626号は、お守りを壊された悲しみのあまり凶暴化していた。ヴェントゥスは試作品626号をなだめて、絆は形じゃないと教える。

「でもだいじょうぶだよ。絆は形じゃないんだ」



追っ手を振り切り、試作品626号は小型艇で宇宙船から脱走。制御不能となったハイパードライブで、はるか彼方へと飛び去った。

「ナビゲーション不能。
ただちにハイパードライブを中止してください」



ネバーランド
Never Land

昨日の晩に落ちたという流れ星を探す、ティンカー・ベルとヴェントゥス。そんなふたりを、流れ星がお宝だとにらんだフック船長が妨害する。



「フフフフ――。流れ星に思わぬおまけがついてきたぞ！」

流れ星を探しに向かった集落で、星のカケラを発見。しかし、海賊フック船長に、ティンカー・ベルともども持ち去られてしまう。

宝探しに行っていたピーター・パンと合流し、ティンカー・ベルの救出に向かう。しかし、入り江にたどり着いたとき、海賊船から砲撃が！





ピーター・パンは、敵のもとから逃げてきたティンカー・ベルとともに、砲撃を止めに海賊船へ。一方ヴェントゥスは、フックを成敗しに向かう。

「よろこぶのは早いぞ、フック！」

奪ってきた宝箱に、自分の宝物を入れることにしたピーター・パンたち。ヴェントゥスは、テラからもらった木製のキーブレードをしまいこんだ。



「思い出はこれからたくさんつくるんだ。テラとアクアたちといっしょに」

INDEX

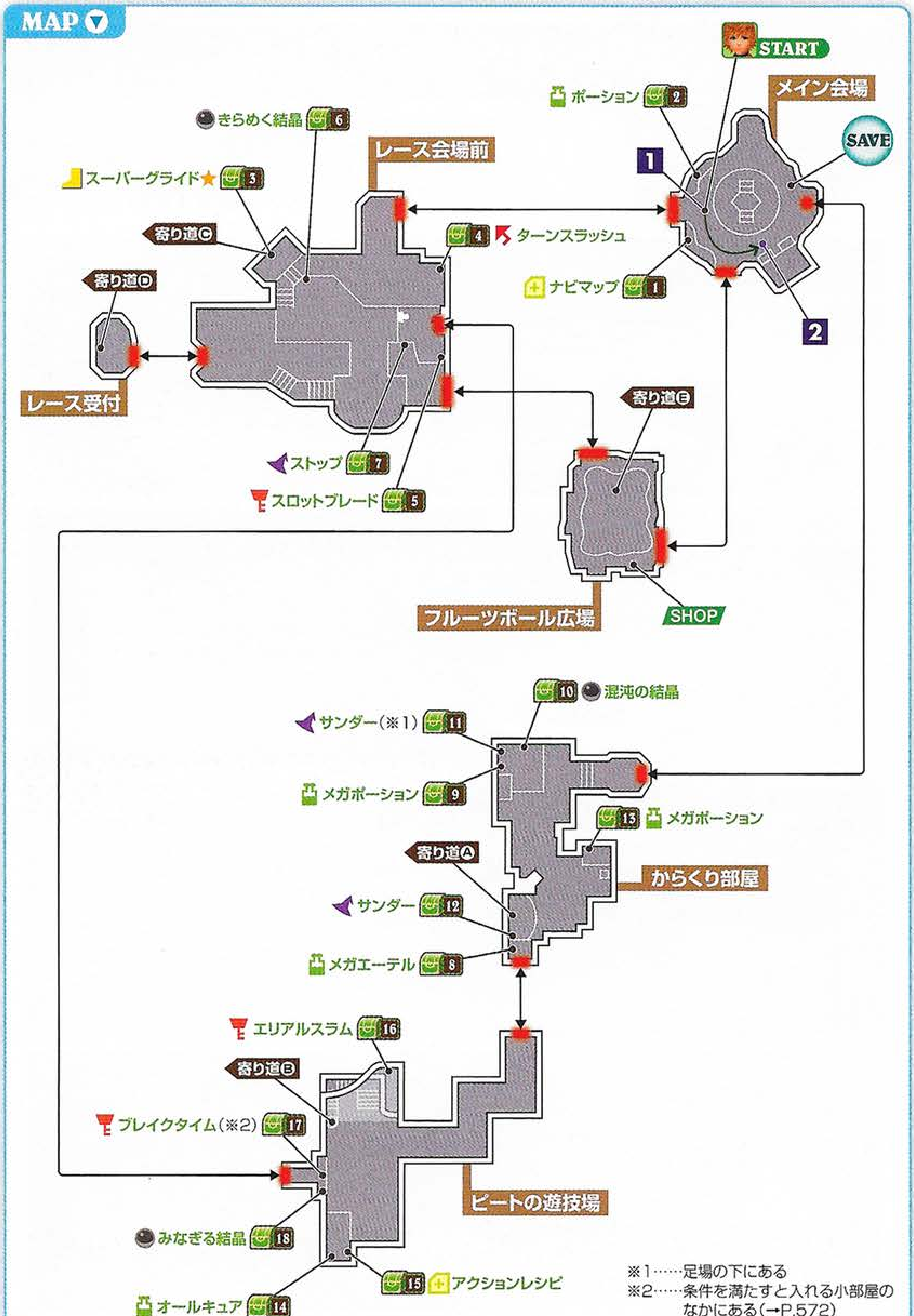
WORLD INDEX



ディズニータウン

DISNEY TOWN

詳細マップ ▶P.570～573



ヴェントゥス編

このワールドでは、さまざまなミニゲームで遊ぶことができる。物語を進めたいなら、メイン会場で『リズミックアイス』に挑戦しよう。

▶BATTLE LV 5

▶BOSS —

1 メイン会場

● キャプテン・ジャスティスからドリーム・フェスティバルのことを聞く

- 寄り道Ⓐ からくりを動かす →P.573
- 寄り道Ⓑ ピンボールで先へ進む →P.572
- 寄り道Ⓒ 屋根の上に渡る →P.570
- 寄り道Ⓓ 『ランブルレーシング』に挑戦 →P.426
- 寄り道Ⓔ 『フルーツスキャッター』に挑戦 →P.432

2 メイン会場

● 『リズミックアイス』に挑戦し、スクルージの機械でアイスクリームを作る

ボード トゥーンボード

CLEAR!!

2 リズムに乗ってアイスを作ろう

メイン会場のステージ前にいるミニーたちのなかの誰かに話しかければ、ミニゲーム『リズミックアイス』に挑戦できる。ヒューイ、デューイ、ルーイのお手本に合わせて、方向キーと◎ボタンを使ってアイスを発射していこう。挑戦する曲は「イッツ・ア・スモールワールド」のビギナーモードで、「FANTASTIC」の評価を獲得できればクリアだ。一方、「COOL」「GOOD」「BAD」だとゲームオーバーになるが、「リトライ」ですぐにやり直せる(くわしいルールはP.420を参照)。



⬆お手本を見て、カーソルを合わせる場所と、◎ボタンを押すタイミングを覚えよう。

COMMAND CHARGE!

『スロットブレード』の使い道

レース会場前の宝箱から『スロットブレード』を入手したら、コマンドチャージで『ストライクレイド』などと合成して『トレジャーレイド』を作るといい。この攻撃でダメージを与えると、多くの敵はかならずプライズボックスを落とすのだ。

『トレジャーレイド』のレシピ

スロットブレードLV3＋ストライクレイドLV3

※『ストライクレイド』のかわりに、『マグネLV3』『マグネラLV3』を使ってもいい

CLEAR!!のあとの変化

- メイン会場にアイスショップが開店する
- ミニゲーム『リズミックアイス』でほかの曲が遊べるようになる

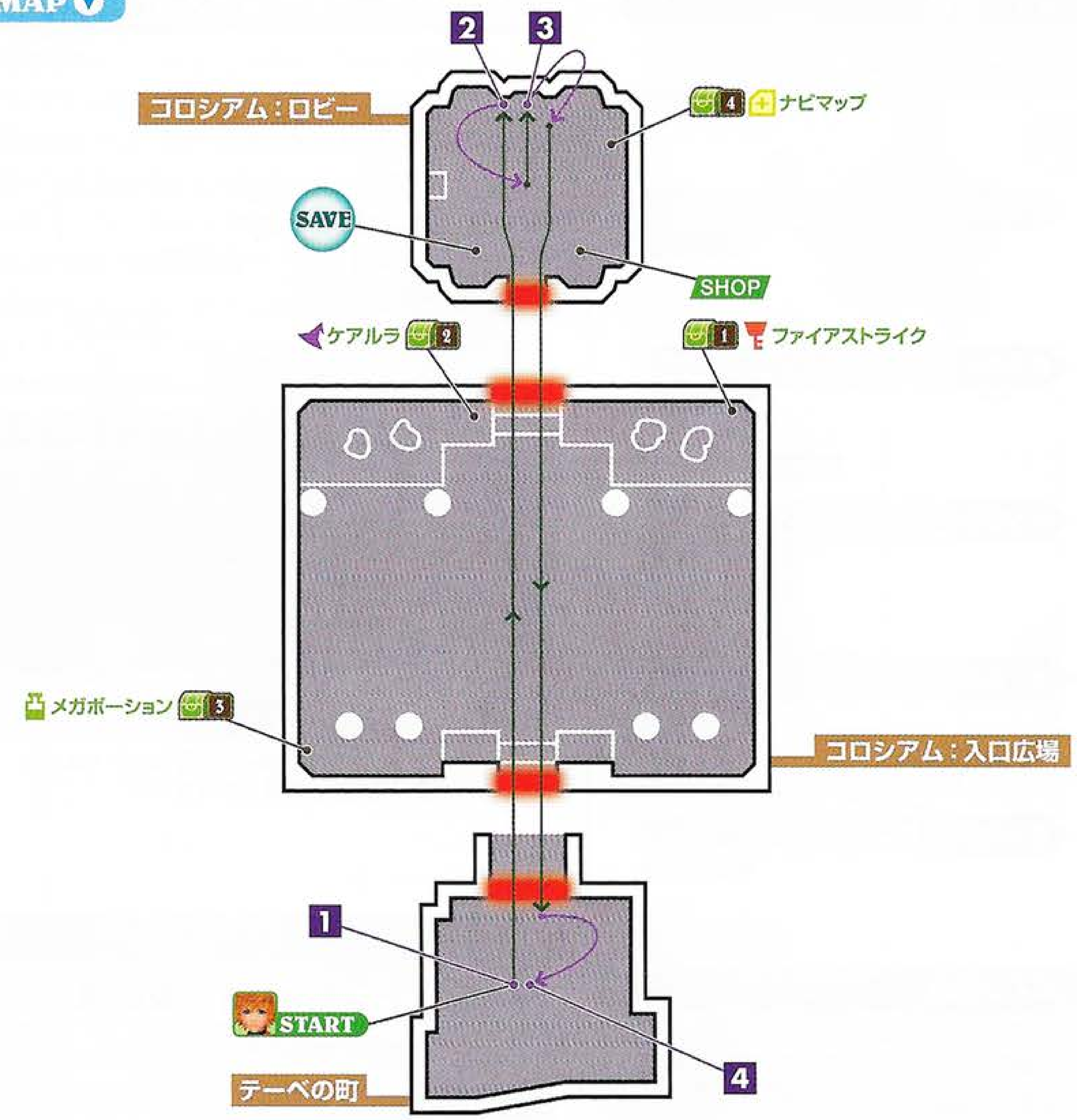


オリンポスコロシアム

OLYMPUS COLISEUM

詳細マップ▶ P.575

MAP▼







ヴェントゥス編

やるべきことは、アンヴァースの集団とのバトルとトレーニングのふたつ。強敵とのバトルがないぶん、スムーズに物語を進められるはずだ。

BATTLE LV 5
BOSS —

1 テーベの町
- ヘラクレス、ザックスと協力してアンヴァースの集団と戦う

共闘 ヘラクレス(→P.139)
ザックス(→P.139)

2 コロシアム：ロビー
- ヘラクレスと一緒にトレーニングを行なう

BONUS
成長 最大HP+5

3 コロシアム：ロビー
- ヘラクレスと一緒にトレーニングを行なう

BONUS
成長 デッキコマンド装備数+1

4 テーベの町
- ヘラクレスと協力してアンヴァースの集団と戦う

共闘 ヘラクレス(→P.139)
デッキ エアスライド
D-LINK ザックス
入手 マークオブヒーロー

CLEAR!!

1 敵は浮かせてしまえば怖くない

このバトルでは、空中を飛びまわるアックスフラッパーや、正面からの攻撃をガードするバックルブルーザーなど、こちらの攻撃を当てにくい敵が多い。一緒に戦ってくれるヘラクレスとザックスにまかせる手もあるが、早く全滅させたいなら『マグネラ』や『マグネガ』を使うのがオススメ。敵を1ヵ所に引き寄せることができるうえ、バックルブルーザーに攻撃をガードされずにすんで一石二鳥なのだ。なお、このバトル中のみ、広場の中央にタルが置かれており、上に乗れば敵に体当たり攻撃ができる(→P.575)。

2 3 トレーニングをこなしていこう

ヘラクレスに話しかけて「はじめよう！」を選べば、ミニゲーム『つぼ壊し』でのトレーニングがスタート。トレーニングは2回行なうことになり、それぞれクリア条件が異なる(くわしいルールはP.435を参照)。

ヘラクレスとのトレーニングのクリア条件

回数	クリア条件
1回目	30秒間で15ポイント以上獲得する
2回目	2分間でヘラクレスよりも多くポイントを獲得する

4 アンヴァースの大群を倒せ

テーベの町へ行くと、シェイドジェリーの大群が襲いかかってくるので、ヘラクレスと一緒に戦おう。このバトルは敵を全滅させる必要はなく、ヴェントゥスとヘラクレスで合計200体以上倒せば終了する。



←『マグネラ』や『サンダラ』など、広範囲に効果のある攻撃が有効だ。

CLEAR!!のあとの変化

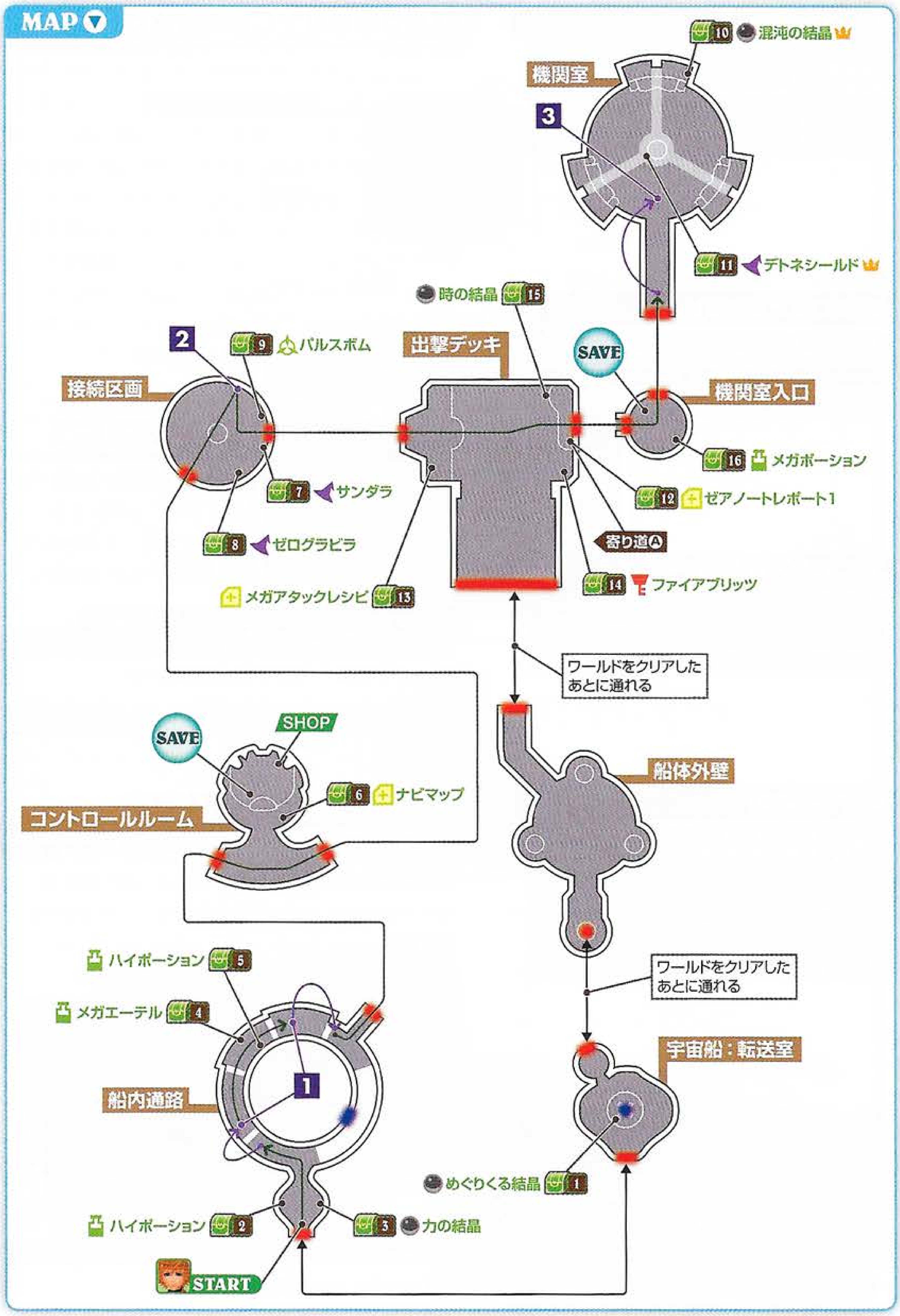
- コロシアム：ロビーでミニゲーム『つぼ壊し』に挑戦できるようになる(→P.435)

ディープスペース

DEEP SPACE

詳細マップ ▶ P.578〜583

MAP



ヴェントゥス編

ボス敵のメタモルフォシスとは、2回戦うことになる。こちらの攻撃手段やバトルの終了条件は、それぞれのバトルで大きく異なるので注意。

BATTLE LV 6

BOSS



メタモルフォシス

異空の回廊

- キーブレードに乗ってメタモルフォシスと戦う

バトル メタモルフォシス(1回目)(→P.499)

BONUS

スタイル ウィングブレード

ディープスペース

1 船内通路

- アンヴァースの集団を倒して隔壁を開放する

2 接続区画

- 重力制御装置を調べる

→P.581

寄り道Ⓐ 高い場所の宝箱を開ける

→P.582

3 機関室

- 試作品626号と協力してメタモルフォシスと戦う

バトル メタモルフォシス(2回目)(→P.499)

共闘 試作品626号(→P.140)

BONUS

成長 最大HP+10

デッキコマンド装備数+1

D-LINK 626号(スティッチ)

入手 ハイパードライブ

ボード スペースシップボード

CLEAR!!

1戦目はキーブレードに乗って戦う

ディープスペースを訪れようとすると、異空の回廊にメタモルフォシスが現れ、キーブレードに乗った状態で戦う「ライドバトル」に突入する。このバトルでは操作方法が専用のものになり、デッキコマンドは使用できない(くわしい操作方法はP.579を参照)。敵にある程度ダメージを与えればバトルは終了し、自動的にディープスペースの船内通路へ移動する。



⬅敵の位置を見失わないように、ロックオンして戦うといいだろう。

1 先へ進むには敵を倒す必要がある

はじめて船内通路を通るときには、2ヵ所で隔壁が下りてきて閉じこめられてしまう。どちらの場所でも隔壁が下りてきた直後に敵が出現し、それらを全滅させれば隔壁が開放され、先へ進めるようになるのだ。

3 2戦目は宇宙船のエンジンを守りながら戦う

機関室では、試作品626号と協力してメタモルフォシスと戦うことになる。前回のバトルとちがうのは、操作方法が通常どおりでデッキコマンドも使えるのに加えて、画面左上に宇宙船のダメージゲージが表示される点。このゲージは、敵が機関室中央のエンジンコアに取りついてダメージを与えるたびに増えていき、満タンになるとゲームオーバーになってしまうのだ。敵がエンジンコアに取りついたら、攻撃を5回当ててエンジンコアから引きはがそう。取りついた位置が高くて攻撃が届かない場合は、重力制御装置を操作して重力を減らしたうえでジャンプするか、試作品626号との協力技『アストロストライク』を使うといい。

CLEAR!!のあとの変化

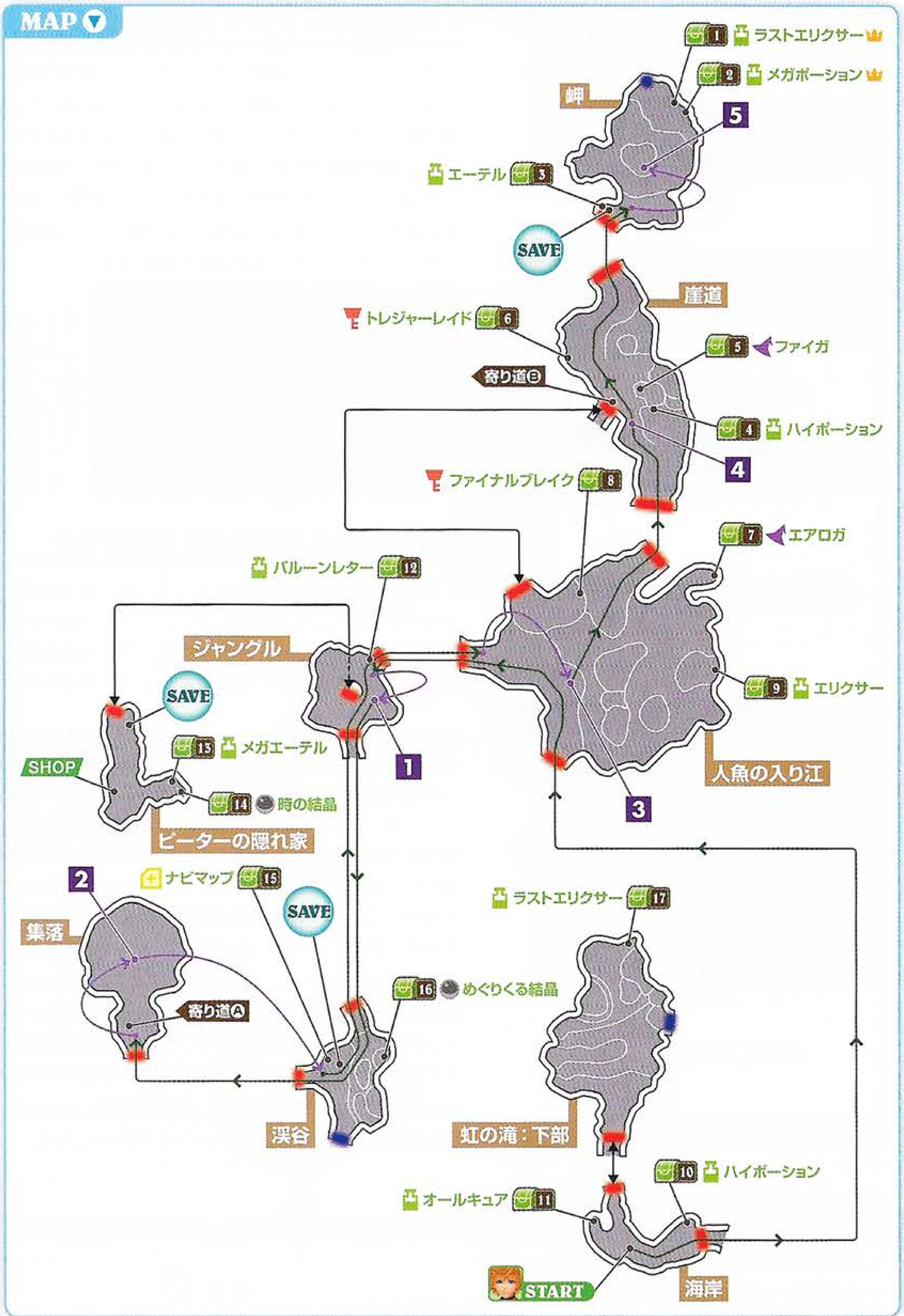
- 機関室で宝箱10、11が開けられるようになる
- 船体外壁へ行けるようになる



ネバーランド

NEVER LAND

詳細マップ ▶ P.586～591



ヴェントゥス編

このワールドでは『グライド』が手に入る。ただし、ディズニータウンで『スーパーグライド』を入手ずみなら、そちらを使ったほうがいい。

BATTLE LV 7

BOSS



フック船長

1 ジャングル
- ピーター・パンから海賊のお宝の話を聞く

2 集落
- アンヴァースの集団と戦う

寄り道Ⓐ トーテムポールを攻撃 →P.588

3 人魚の入り江
- 逃げてきたティンカー・ベルを見つける

デッキ グライド

4 崖道
- 岩を壊しながら進む

→P.590

寄り道Ⓑ 木の上から洞窟に入る →P.590

5 岬
- フック船長と戦う

バトル フック船長(→P.502)

BONUS
成長 デッキコマンド装備数+1

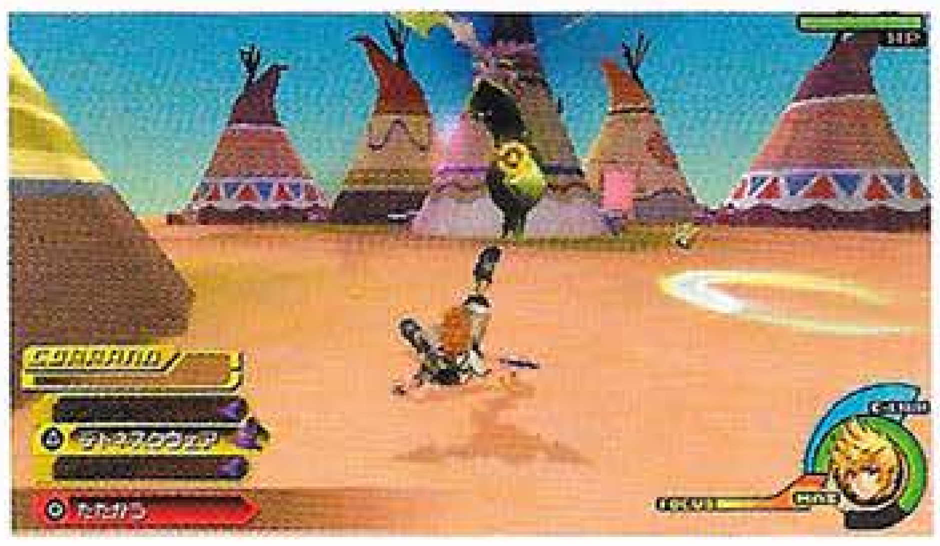
D-LINK ピーター・パン

入手 ピクシーチャーム

CLEAR!!

2 マンドレイクは地面から飛び出させて倒す

集落を訪れるとアンヴァースの集団が出現し、全滅させるまではこの場所から出られない。敵のなかでもとくに注意したいのは、5体のマンドレイク。出現したら、まずは『ドッジロール』で転がりながらそれぞれの敵に近づき、5体とも地面から飛び出したのを確認してから攻撃を仕掛けると安全だ。なお、このバトルが終わったあとは、自動的に渓谷へ移動する。



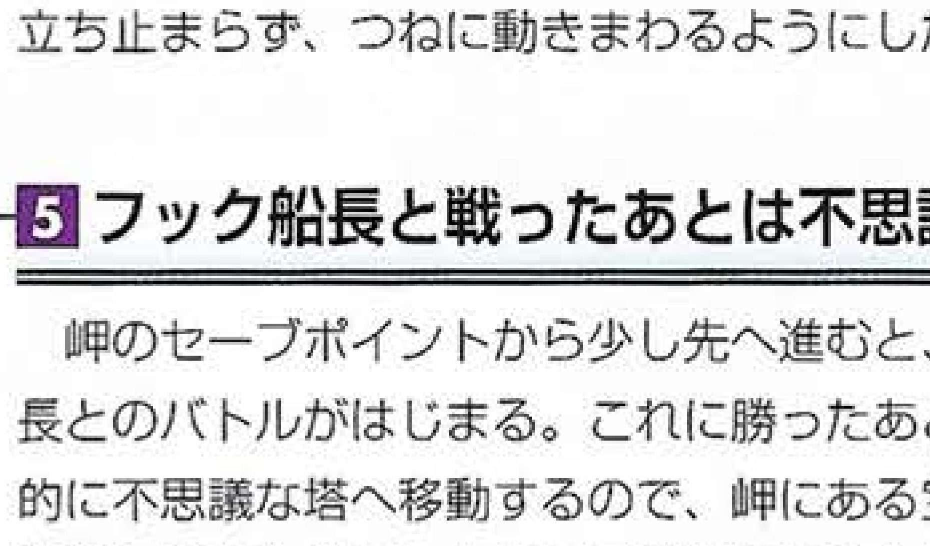
⬅地面から飛び出したマンドレイクは、『リーフカッター』を使わない。

3 海賊船の砲撃に注意しよう

『グライド』を手に入れたあとは、人魚の入り江、海岸、崖道の3ヵ所で、フック船長の海賊船が砲撃を仕掛けてくるようになる。爆発に巻きこまれるとダメージを受けてしまうので、これらの場所ではできるだけ立ち止まらず、つねに動きまわるようにしたい。

5 フック船長と戦ったあとは不思議な塔へ

岬のセーブポイントから少し先へ進むと、フック船長とのバトルがはじまる。これに勝ったあとは、自動的に不思議な塔へ移動するので、岬にある宝箱は、不思議な塔をクリアしたあとで開けに行くといい。



⬅この場所より先へ進むとバトルになる。戦いの準備をすませておこう。

CLEAR!!のあとの変化

- 岬で宝箱1、2が開けられるようになる

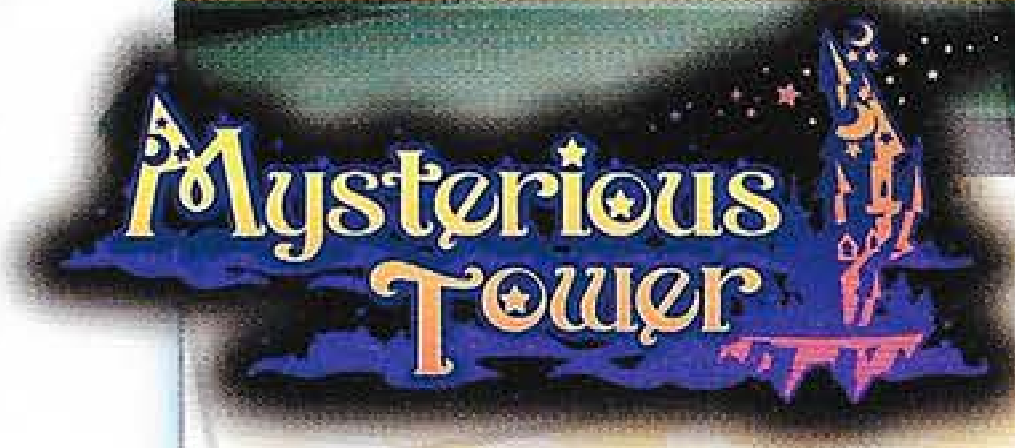


ヴェントゥス編

ストーリーダイジェスト④

Story Digest : Ventus 4





不思議な塔

Mysterious Tower

ティンカー・ベルから星のカケラを受け取ったとたん、どこかへ飛ばされたヴェントゥス。着いた先は、ミッキーの師匠イェン・シッドの塔だった。



ミッキーを捜している魔導師のドナルドと騎士のグーフィーにつかまって、ヴェントゥスは事情もわからぬまま塔のなかへと連れていかれる。

「ミッキーには前に助けられたから今度は俺が助けたいんだ」



イェン・シッドの魔法でミッキーの危機を知る一同。以前の恩を返そうと、ヴェントゥスはひとりでミッキーを助けに向かう。



謎の荒野

ミッキーの救出に向かった荒野では、マスター・ゼアノートが待ち受けていた。彼は、自身の計画のカギとなるヴェントゥスに、真実を語る。



マスター・ゼアノートの姿を見た瞬間、ヴェントゥスの過去の記憶がよみがえる。ヴェントゥスは、かつて己の一部を失っていたのだ。

「俺がχ(キー)ブレードになる?」



究極の鍵χブレードを作ることがヴェントゥスの使命——そう告げたゼアノートは、エラクゥスが真実を知っているとヴェントゥスに吹きこむ。

旅立ちの地
Land of Departure

Χブレードとは何なのか、自分はいったい何者なのか――混乱するヴェントゥスは、真実を知るマスター・エラクゥスを問いつめる。



ゼアノートの起こした嵐で飛ばされて、ミッキーと離ればなれになったヴェントゥス。その眼前には、かつて飛び出した旅立ちの地があった。

「俺はいったい――マスターが知ってる俺の正体って――」



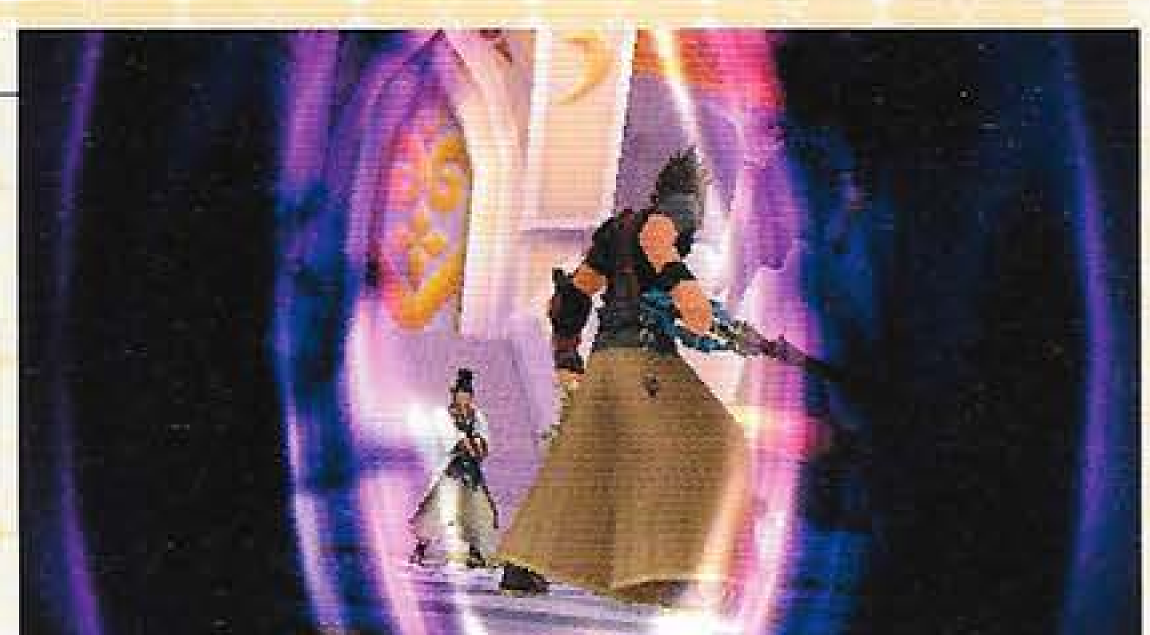
自分をこの世界から出さない気なのか――帰郷したヴェントゥスの開口一番の問いかけに、エラクゥスはヴェントゥスの異変を察知する。

「そうやって俺をこの世界に閉じ込めているんだな」



ゼアノートの野望を知ったエラクゥスは、Χブレードの完成を阻止すべく、ヴェントゥスを封印するという苦渋の決断をくだす。

「許せ、ヴェン。おまえは存在してはならんのだ」



エラクゥスが放った光からヴェントゥスを守ったのは、なんとテラだった。闇の力を解き放ったテラは、ヴェントゥスを異空の回廊へ放りこむ。

デスティニーアイランド
Destiny Islands

テラとエラクゥスの戦いを止められず、ひとり遠く離れた地に飛ばされたヴェントゥス。そこで彼は、失っていた過去の記憶を完全に取りもどす。

「今こそ俺との融合を果たし――χブレードとなれ」

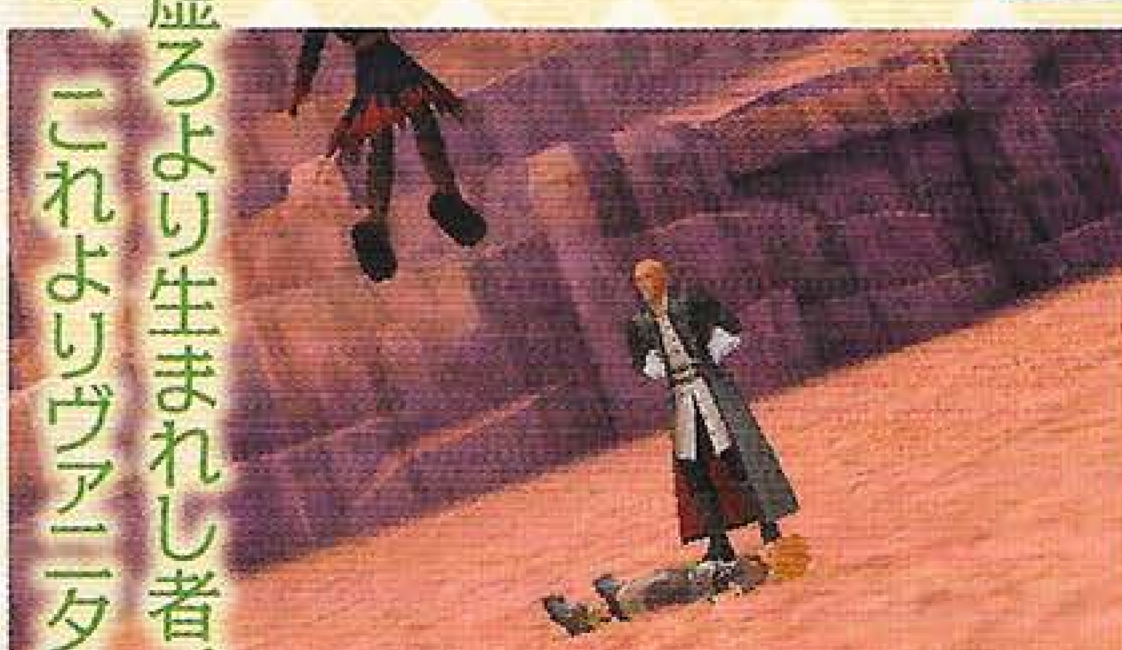


見知らぬ島に投げ出されたヴェントゥスは、すぐにテラのもとへもどろうとする。その背後から、ふいに現れたヴァニタスが声をかけた。



自分と融合してχブレードになるよう迫るヴァニタス。かたくなにこばむヴェントゥスは、突然の頭痛に襲われ、過去の出来事を思い出す。

「ヴェントゥスの虚ろより生まれし者。おまえは、これよりヴァニタスと名乗るがよい」



よみがえったのは、ヴァニタスが誕生したときの記憶。ヴェントゥスとヴァニタスのあいだには、密接なつながりがあったのだ。

「そこでテラとアクアの最期を見せてやる」



戦う意志のないヴェントゥスに、ならば戦う理由を作ってやると告げたヴァニタスは、キーブレード墓場へいざなう言葉を残して去っていく。



キーブレード墓場
Keyblade Graveyard

ヴァニタスと戦えば取り返しのつかないことになるが、友を守るためには戦いは避けられない――ヴェントゥスは覚悟を決め、決戦の地を訪れる。



再会したテラとアクアに、ゼアノートの目的を知らせるヴェントゥス。そして、χブレードを生み出さないために、自分を消すようにと頼む。

「友達だから頼みたいんだ。
俺を――消してくれ」



ついに3人はゼアノートと対決するが、力の差は歴然だった。不意打ちを仕掛けたヴェントゥスは逆につかまり、一瞬で氷漬けにされてしまう。



ヴェントゥスを救助したアクアの前に、謎の男ブライグが現れる。応戦するアクアだが、ブライグが"時間稼ぎ"を終えたそのとき……。

「まぁ、時間稼ぎは
こんなもんで十分か!」



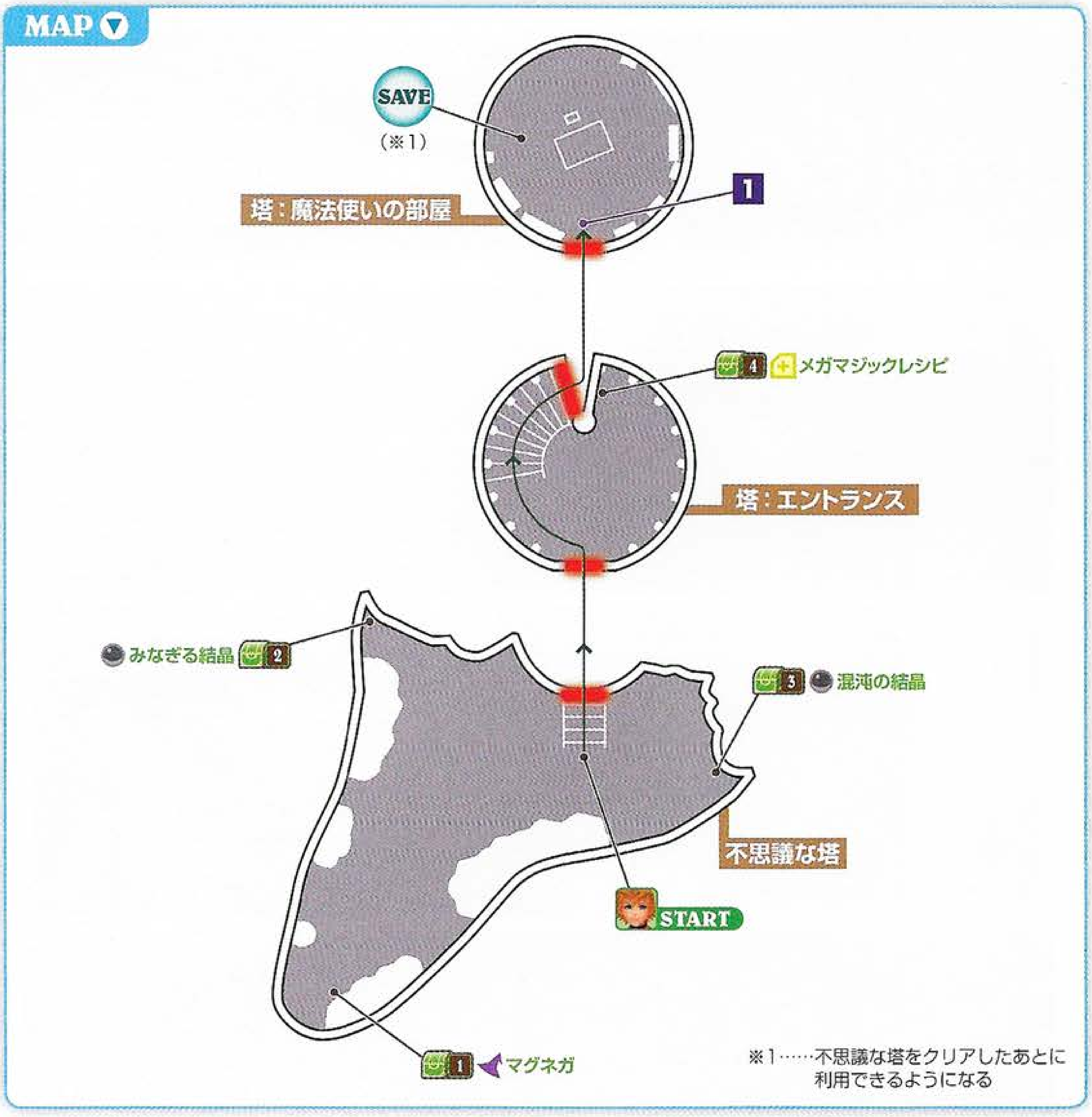
このままではアクアの心が奪われてしまう――友の危機に己を奮い立たせ、全身の氷を振り払ったヴェントゥスはヴァニタスに決戦を挑む。

「やめろー!」

不思議な塔

MYSTERIOUS TOWER

詳細マップ ▶ P.559



※1……不思議な塔をクリアしたあとに
利用できるようになる





ヴェントゥス編

不思議な塔での目的は、イェン・シッドに話を聞くことのみ。そのあとは3つのワールドをまわるが、いずれもイベントシーンだけで物語が進む。

BATTLE LV 6

BOSS —

1 塔：魔法使いの部屋

- イェン・シッドからミッキーの居場所を教えてもらう

D-LINK ドナルド
グーフィー

CLEAR!!

謎の荒野

- マスター・ゼアノートからχブレードについて聞く

旅立ちの地

- マスター・エラクゥスを問いただす

デスティニーアイランド

- ヴァニタスから挑発される

入手 ロストメモリー
ゼアノートレポート9

P.355へ

1 イェン・シッドに会いに行く

ネバーランドをクリアすると、自動的に不思議な塔へ移動する。塔：魔法使いの部屋でイェン・シッドに会えば、このワールドはクリアとなるので、宝箱の中身を手に入れてから塔の階段をのぼればいい。



⬅塔の外にアンヴァースが出現するようになるのは、ワールドクリア後。

3つのワールドをつぎつぎと訪れる

イェン・シッドに会ったあとは、謎の荒野、旅立ちの地の順に訪れよう。旅立ちの地からデスティニーアイランドへ自動的に移動したのち、そこでのイベントシーンが終わってワールドマップにもどると、キーブレード墓場が出現しているのだ。



⬅ロストメモリーは強力なので、入手したら忘れずに装備しておきたい。



⬆キーブレード墓場は、謎の荒野があった場所に出現する。ここが最終決戦の舞台だ。

CLEAR!!のあとの変化

- 塔：魔法使いの部屋でセーブポイントが利用できるようになる

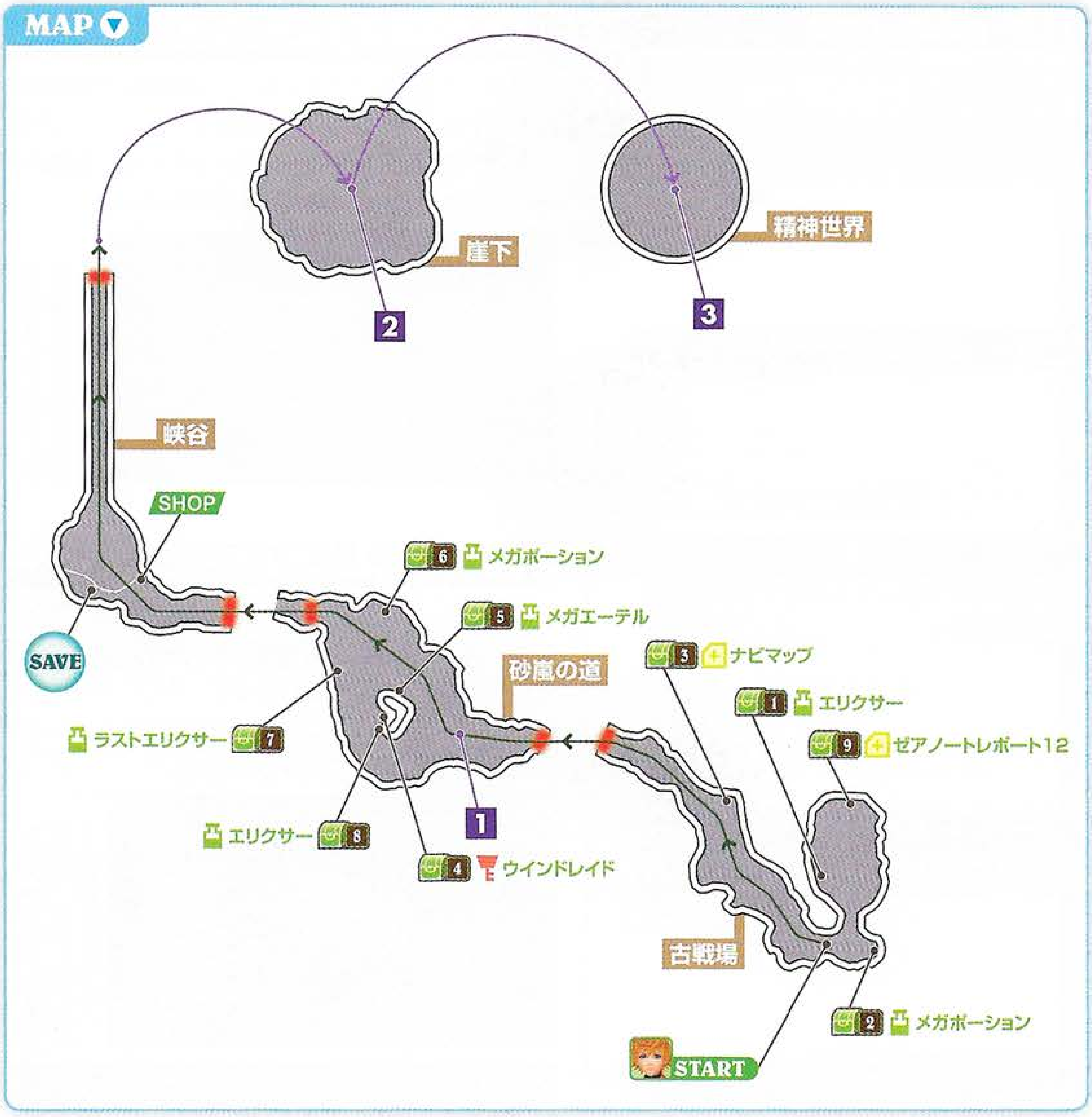


キーブレード墓場

KEYBLADE GRAVEYARD

詳細マップ ▶ P.594〜597

MAP ▼







ヴェントゥス編

砂嵐の道を抜けた先で待ち受けるのは、ヴァニタスとの2連戦。かなりの強敵なので、バトルの準備をしっかり行なってから戦いにのぞもう。

BATTLE LV 9（※1）

BOSS



ヴァニタス

1 砂嵐の道

- 竜巻に触れるたびにアンヴァースの集団と戦う

→P.595

2 崖下

- ヴァニタスと戦う

バトル ヴァニタス(2回目)(→P.504)

BONUS

成長 最大HP＋10

3 精神世界

- ヴェントゥスの心のなかでヴァニタスと戦う

バトル ヴァニタス(3回目)(→P.508)

入手 ゼアノートレポート10

エンディングへ

2 3 ヴァニタスとの決着をつける

2と3は連戦となるため、デッキの編集や装備の変更などは、セーブポイントやコマンドショップのある峡谷ですませておきたい。デッキには、『ケアルガ』などのHPを回復するものと、敵の攻撃をガード後に反撃できる『リベンジラッシュ』をかならずセットし、余裕があれば下の表のコマンドも用意しよう。

3のバトルでは、ヴァニタスのHPが残り1になるとヴァニタスがディメンションリンクしてきて、こちらが使えるデッキコマンドがすべて入れかわる。その状態になったあと、コマンドゲージを満タンにしてフィニッシュコマンド『ラストチャージ』を当てれば、ヴァニタスにトドメを刺すことができるのだ。

最終決戦でセットしておくと便利なコマンド

コマンド	解説
レストアガード	敵の攻撃をガードできれば、受けるはずだったダメージ量に応じて自分のHPが回復する
タイムスプライサー	ワープしながら連続攻撃を放つ。2のバトルで、敵がキーブレードで移動しているときに出すと効果的



⬆ヴァニタスにはコンボが当てにくい。『リベンジラッシュ』でのカウンターを狙っていこう。



⬆ヴァニタスとのディメンションリンク中はHPが回復できないので、早めにトドメを刺したい。

CHAPTER 5 シナリオ SCENARIO

アクア編

ストーリーダイジェスト①

Story Digest : Aqua 1

旅立ちの地

Land of Departure

闇の力を持つテラを見守ることと、無断で飛び出したヴェントゥスを連れもどすこと――マスターとなったアクアは、特別な使命を与えられる。

「此度は、アクアをマスターとして承認する」



承認試験に合格し、見事キーブレードマスターになるアクア。だが、テラが不合格と判断されてしまい、素直に喜ぶことはできなかった。

アクアはマスター・エラクゥスから、キーブレードマスターとしての心得を教えられる。そのさなか、有事の発生を知らせる鐘が鳴り響いた。





世界の異変を調査するよう命じられるテラとアクア。加えて、アクアはエラクゥスから、テラを秘密裏に見守るようにと頼まれる。

「私がテラを闇などに奪わせません」

出発したテラを追いかけ、なんとヴェントゥスも旅立ちの地を出てしまった。ヴェントゥスを連れもどすべく、アクアは急いであとを追う。



「いかん！　ヴェンを止めろ！」

キャッスル・オブ・ドリーム

Castle of Dreams

お城で会ったトレメイン夫人たちから、異様な気配を感じ取ったアクア。調査のために向かった屋敷では、大公がガラスの靴の持ち主を捜していた。



真正面から屋敷に踏みこもうとするアクアを、フェアリー・ゴッドマザーが止めた。彼女は魔法でアクアを小さくし、屋敷のなかへ送る。

「光で闇を消そうとするのは危険だわ」



部屋に閉じこめられたシンデレラを助け出すため、鍵を運ぶねずみのジャック。アクアの助けを受けて、彼はシンデレラの部屋へと向かった。

「早くしないとシンデレラが靴を履く前に大公が帰っちゃうよ」



ジャックの活躍で部屋から出られたシンデレラは、昨晩王子と踊った女性を捜す大公の前で、自分が持っていたガラスの靴を履いてみせる。

「私もう片方持っています」



トレメイン夫人たちの嫉妬からアンヴァースが生み出されるも、アクアがこれを撃退。シンデレラはついに王子と再会を果たすのだった。

アクア編
ストーリーダイジェスト①
Story Digest : Aqua 1

ドワーフ・ウッドランド
Dwarf Woodlands

毒リンゴを食べて永遠の眠りに落ちた白雪姫。彼女を助けるための方法を探そうと、アクアは白雪姫をおとしいれた女王がいた城を目指す。



「白雪姫の美しさを妬んだ女王の仕業なんだ」

静かな森の片隅で、7人のドワーフが悲しみに暮れていた。彼らが慕う白雪姫が、女王の策略で永遠の眠りについてしまったのだという。



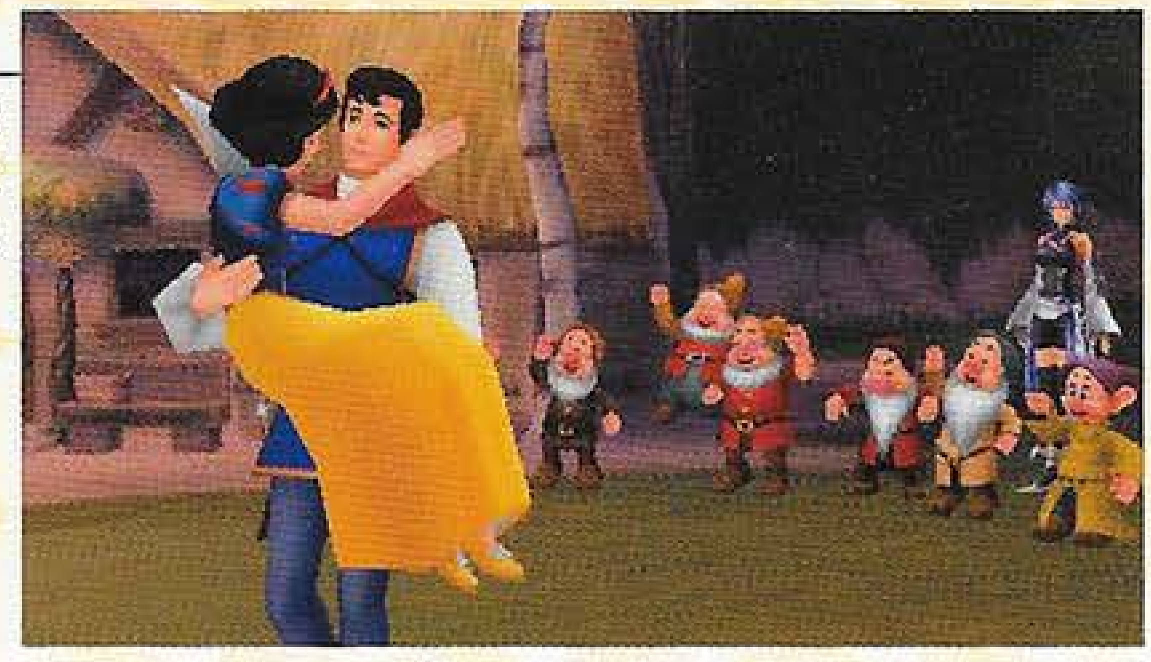
手がかりを求めて訪れた城には、白雪姫の歌声に魅了されたという王子の姿があった。アクアにうながされて、王子は白雪姫のもとへ向かう。

「姫の美しい歌を聞いたのは、夢だったんだろうか」



鏡の間を訪れると、突然鏡に取りこまれてしまった。どうにか脱出を果たすアクアだったが、結局何も得られず、失意のうちに森へと引き返す。

「女王なき今、私の役目は終わりました」



王子が口づけをすると、なんと白雪姫が目を覚ました。喜ぶドワーフたちに見送られ、白雪姫は王子とともに旅立っていく。

エンチャンテッド・ドミニオン
Enchanted Dominion

テラは己の力におぼれて闇に堕ちた——魔女マレフィセントのその言葉に、テラを信じようとしつつも、アクアの胸中の不安はふくらんでいく。



魔女の城で、テラやマスター・ゼアノートのことを知るマレフィセントと対峙。テラがこの魔女に加担したというのは本当なのだろうか？

「マスター・ゼアノートを知っている?」

マレフィセントの策略で地下に落とされたアクアは、同じくマレフィセントに捕われたフィリップ王子と協力して、城からの脱出を図る。



「真実の剣はすばやく正確に飛び、悪は死に絶え、二度とはびこる事なし」



ドラゴンに姿を変えてふたりに襲いかかるマレフィセント。激戦のすえ、妖精の力を借りた王子の剣が、マレフィセントの身体をつらぬく。

王子の愛の力により、呪いで眠っていたオーロラ姫は目覚めた。一方マレフィセントは、光あるかぎり闇はついえぬと言い残してその場を去る。



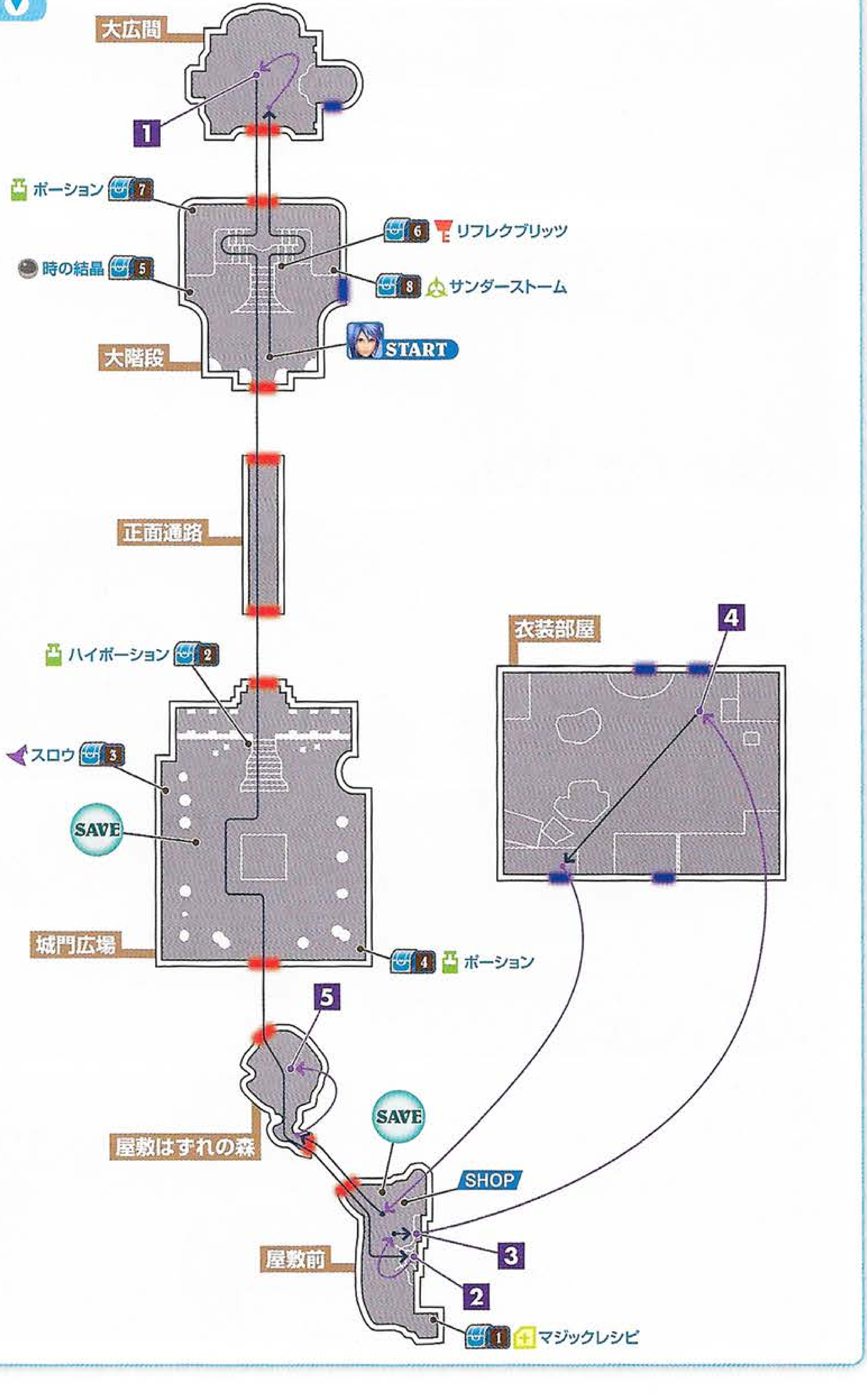
「テラのように闇に飲まれ、我が力となるものが、また現れるのさ!」

キャッスル・オブ・ドリーム

CASTLE OF DREAMS

詳細マップ ▶ P.552〜557

MAP ▼



アクア編

このワールドをクリアするまでは、アクアのHPを回復する手段が少ない。『リフレク』を使い、余計なダメージを受けないように戦っていこう。

BATTLE LV 1

BOSS


カースドキャリッジ

1 大広間
- 大公からトレメイン夫人のことを聞く

入手 ナビマップ

2 屋敷前
- トレメイン夫人の屋敷に入ろうとする

3 屋敷前
- フェアリー・ゴッドマザーに話しかけて魔法をかけてもらう

4 衣装部屋
- ジャックを守りながらねずみの穴へ向かう

BONUS
スタイル サンダーボルト

5 屋敷はずれの森
- カースドキャリッジと戦う

バトル カースドキャリッジ(→P.490)

BONUS
成長 最大HP+5
デッキコマンド装備数+1

D-LINK シンデレラ
入手 クリスタルワークス
ボード ロイヤルボード

CLEAR!!

2 3 妖精の魔法で屋敷に入る

屋敷前へ行き、トレメイン夫人の屋敷に入ろうとしたところで、フェアリー・ゴッドマザーが現れる。彼女に話しかけて「魔法をかけてください」を選べば、衣装部屋にいるジャックのもとへ移動できるのだ。

4 ジャックの進路をふさぐ敵を吹き飛ばせ

衣装部屋では、ジャックがねずみの穴にたどり着くまで、彼をアンヴァースから守ることになる。ジャックがダメージを受けるたびに画面左上のゲージが増えていき、ゲージが満タンになるとゲームオーバーとなってしまう。ジャックが敵に狙われると、画面に◙ボタンのマークが表示されるので、すかさず◙ボタンを押して敵の攻撃をガードしたのち、◎ボタンで『セイバーカウンター』(→P.141)を出して反撃しよう。

安全に進むには、つねにジャックのそばにいるようにして、敵が近づいてきたら『スリプル』や『スロウ』で足止めするといい。また、敵を倒しすぎると新たな敵がどんどん出現して、かえって危険。ジャックの進路をふさぐ敵だけを、ジャックの後方へ吹き飛ばすように攻撃すれば、相手にする敵の数が少なくてすむ。

ジャックがねずみの穴にたどり着いたところで『ゴール！』のコマンドを使えば、ジャックを守り切ったことになり、アクアは屋敷前へ自動的にもどる。



←屋敷前にあるコマンドショップで『スリプル』を買っておくと役立つ。

5 アクアのレベルを上げたければ城門広場へ

屋敷前へもどったあとに屋敷はずれの森へ移動すると、そのままカースドキャリッジとのバトルに突入し、勝てばこのワールドはクリアとなる。アクアのレベルが低くて苦戦するようなら、セーブポイントからいったんワールドマップに出て城門広場へ移動し、そこで敵を倒してレベルを上げるのもひとつの手だ。

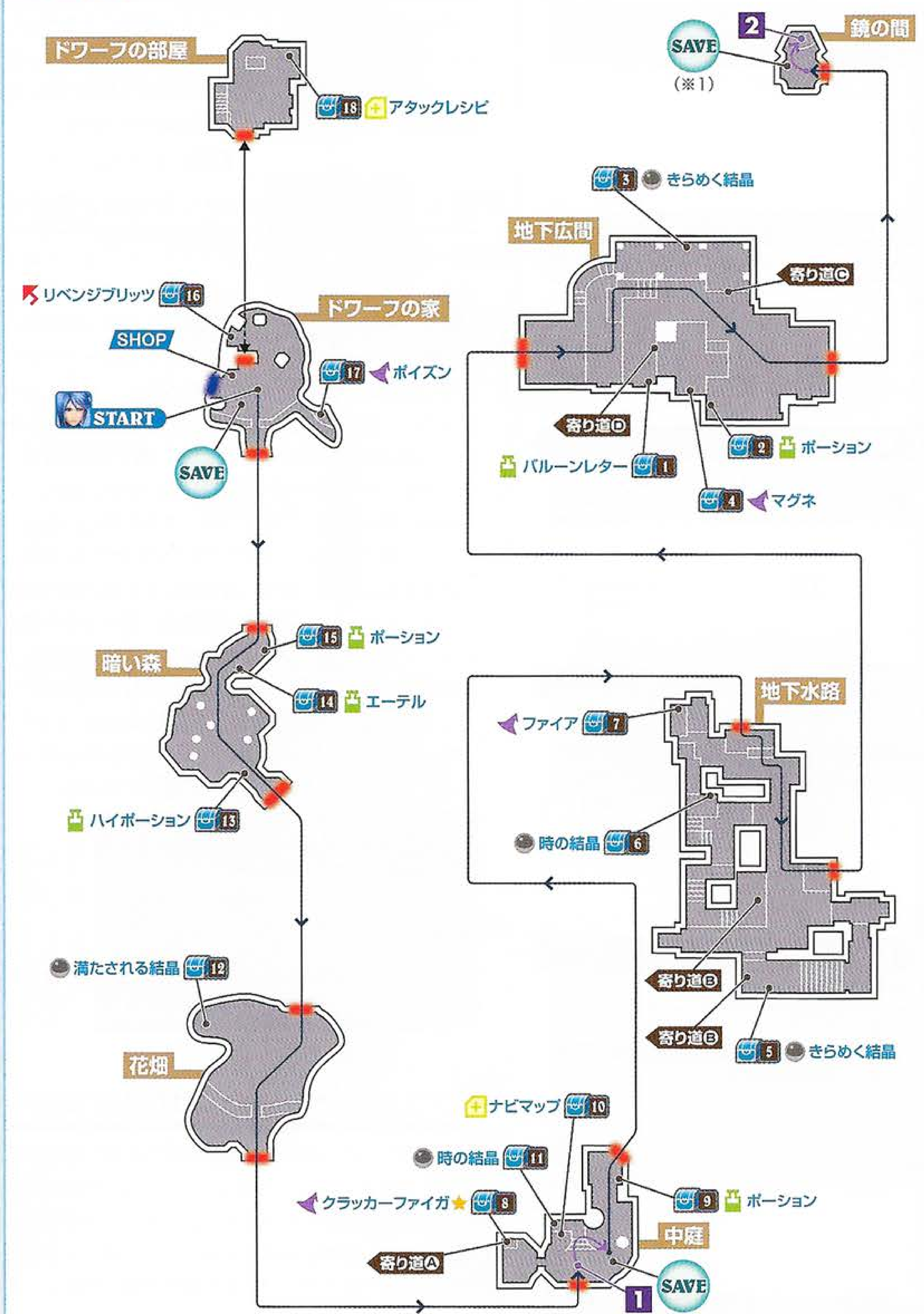
ドワーフ・ウッドランド

DWARF WOODLANDS

詳細マップ ▶ P.544〜549

MAP ▼

※1……このワールドをクリアしたあとに利用できるようになる



アクア編

やるべきことは少ないが、途中にある宝箱からは新たなコマンドがいくつか手に入る。いずれもバトルでとても役立つので、ぜひ取っておきたい。

BATTLE LV 2

BOSS


マジックミラー

1 中庭

● 王子に白雪姫のことを伝える

寄り道A 『クラッカーファイガ』を入手 →P.547

寄り道B 鉄格子を開ける →P.548

寄り道C 泡に乗ってジャンプ →P.549

寄り道D 泡を噴き出す仕掛けに火をつける →P.549

2 鏡の間

● マジックミラーと戦う

バトル マジックミラー(→P.486)

BONUS

成長 デッキコマンド装備数+1

D-LINK 白雪姫

入手 ロックスプレンダー

CLEAR!!

2 準備を整えてから鏡の間へ向かう

ドワーフの家から鏡の間へ行くと、マジックミラーによって鏡のなかに取りこまれ、直後にバトルがはじまる。バトルに備えて、あらかじめドワーフの家のコマンドショップで『ケアル』を買っておこう。

COMMAND CHARGE!

強力なマジックコマンドを作ろう

ドワーフ・ウッドランドの宝箱から『ファイア』と『クラッカーファイガ』を手に入れたあとは、下記のレシピで『スナイプバーニング』と『メガフレア』を作るといい。早めに完成させれば、以降のバトルが格段にラクになるはずだ。なお、『スロウ』はキャッスル・オブ・ドリームで、『バインド』は旅立ちの地で、それぞれ宝箱から入手できる。



←2個目以降の『ファイア』はショップで買うとラク。

『スナイプバーニング』のレシピ

ファイアLV3+バインドLV3

『メガフレア』のレシピ

クラッカーファイガLV4+バレッジファイアLV4

↑

ファイガLV3+スロウLV3

↑

ファイラLV3+ファイアLV3

↑

ファイアLV2+ファイアLV2

CLEAR!!のあとの変化

● 鏡の間でセーブポイントが利用できるようになる

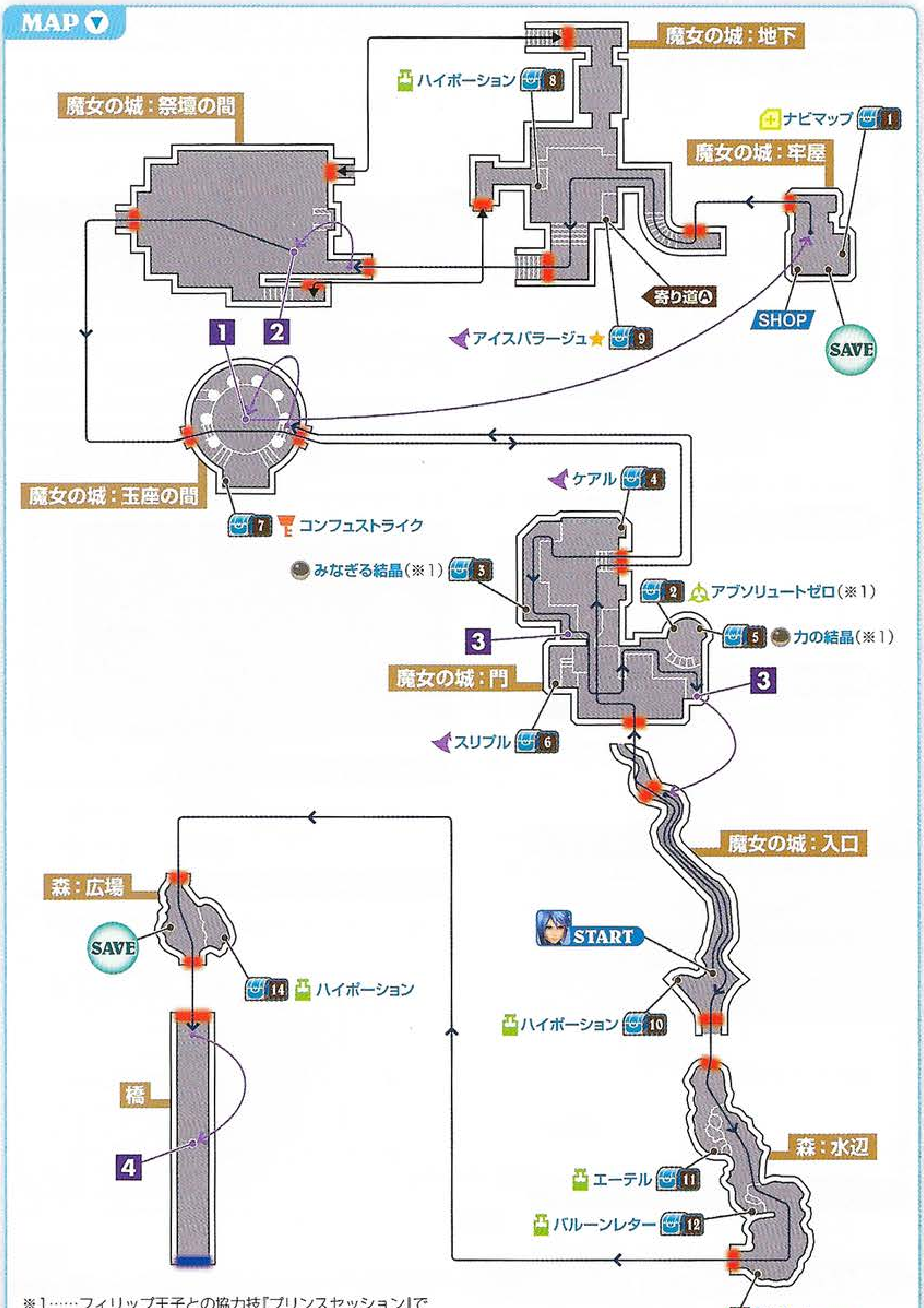


エンチャンテッド・ドミニオン

ENCHANTED DOMINION

詳細マップ ▶ P.536～541

MAP ▼



※1……フィリップ王子との協力技『プリンスセッション』で城壁をくずしたあとに入手できる

アクア編

魔女の城から脱出したあとは、このワールドをクリアするまで城内にもどれなくなる。取り残した宝箱の中身は、クリア後に改めて取りに行こう。

BATTLE LV 3

BOSS


マレフィセントドラゴン

1 魔女の城：玉座の間
- マレフィセントのワナにかかって牢屋に閉じこめられる

2 魔女の城：祭壇の間
- フィリップ王子と協力してマレフィセントの手下と戦う

共闘 フィリップ王子(→P.140)

寄り道Ⓐ 高い場所の宝箱を開ける →P.541

3 魔女の城：門
- フィリップ王子と協力して門を開ける

共闘 フィリップ王子(→P.140)
デッキ ハイジャンプ

4 橋
- フィリップ王子と協力して、竜に変身したマレフィセントと戦う

バトル マレフィセントドラゴン(→P.485)
共闘 フィリップ王子(→P.140)

BONUS
成長 最大HP+10
スタイル ファイアブレイザー
入手 フェアリースター
ゼアノートレポート6

CLEAR!!

2 マレフィセントの手下に見つかる

魔女の城：祭壇の間では、フィリップ王子と一緒にマレフィセントの手下たちと戦う。敵を全滅させれば魔女の城：玉座の間へ進めるようになるのだ。

3 壁の上にのぼって門を開けよう

門は2ヵ所にあるが、どちらも鉄格子が下りていて通れない。下の写真の手順でフィリップ王子との協力技『プリンスセッション』を使えば、城壁がくずれて上にのぼれるようになるので、城壁の上にある開閉装置に攻撃を当てて門を開けよう。ただし、❷および❸でボタンを押すのが遅れると、敵がふたたび出現し、❶からやり直しとなってしまう点には注意。なお、2ヵ所目の門を開けると自動的に魔女の城：入口へ移動し、このワールドをクリアするまでは城に入れなくなる。


❶ ←周囲にいる敵を全滅させると、フィリップ王子がアクアを呼ぶ。



❷ ←フィリップ王子に近づき、マークが表示されたらすぐに◉ボタンを押す。



❸ ←ジャンプしたアクアが着地するまでに◉ボタンを押し、城壁をくずそう。

CLEAR!!のあとの変化

- 魔女の城：門、玉座の間、祭壇の間、地下、牢屋へふたたび行けるようになる



アクア編
ストーリーダイジェスト②
Story Digest : Aqua 2

レイディアントガーデン
Radiant Garden

輝ける庭の名を冠する世界で、光を秘めた幼い少女と出会うアクア。その少女を闇から守るため、アクアは彼女に"魔法"をかける。



異空の回廊で見かけたテラらしき人物を捜して、アクアは巨大な城にたどり着く。そこでは、ひとりの少女がアンヴァースに襲われていた。

「さあ、今のうちにその子を安全なところに」



少女を守りながらではまともに戦えない——とまどうアクアにアンヴァースが飛びかかったそのとき、ひとりのキーブレード使いが現れる。



助けてくれたキーブレード使いのミッキーと握手をかわそうとするアクア。その瞬間、ミッキーは光に包まれ、どこかへ飛んでいってしまった。

「僕はだいじょうぶ！　またどこかで！」

助けられた少女カイリは、お礼としてアクアに花を渡したのち、おばあちゃんに大好きな昔話を聞かせてもらいながら帰っていく。



「あの子に会う事は
偶然じゃなかったのかもしれない」



街中で見かけた巨大なアンヴァースを追っていたアクアは、テラとヴェントゥスに再会。3人で力を合わせれば、アンヴァースなど敵ではない。



「テラが闇に近づきすぎているのでは」というアクアの不安に、自分が監視されていたと察したテラは、ふたりのもとを去っていく。

「マスターの真意はあなたへの疑心じゃない！
あなたの事が心配で——」

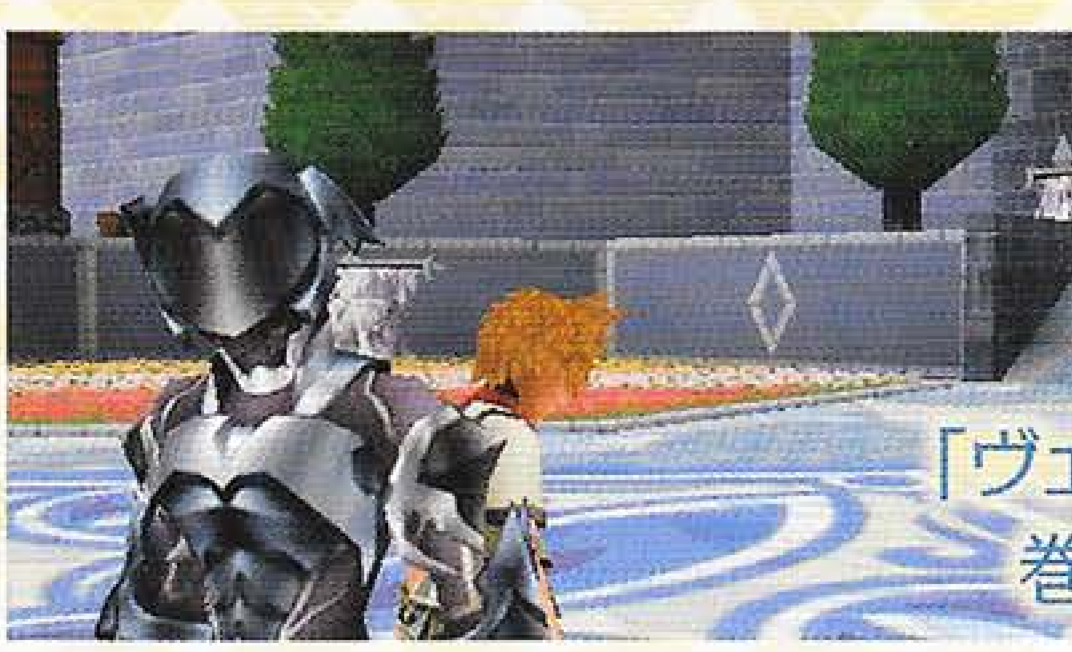


テラを追って姿を消したヴェントゥスを捜すアクア。彼女の前に、ヴェントゥスが話していた仮面の少年が現れ、いきなり襲いかかってきた。

「どうだ、あいつ少しは強くなったか?」



息を切らしつつも、アクアは仮面の少年の撃退に成功。しかし少年はまったく消耗しておらず、「おまえは予備だ」と言い残して去っていく。



仮面の少年との戦いに友を関わらせたくない——そう考えたアクアは、もどってきたヴェントゥスに別れを告げ、ひとりで旅立つのだった。

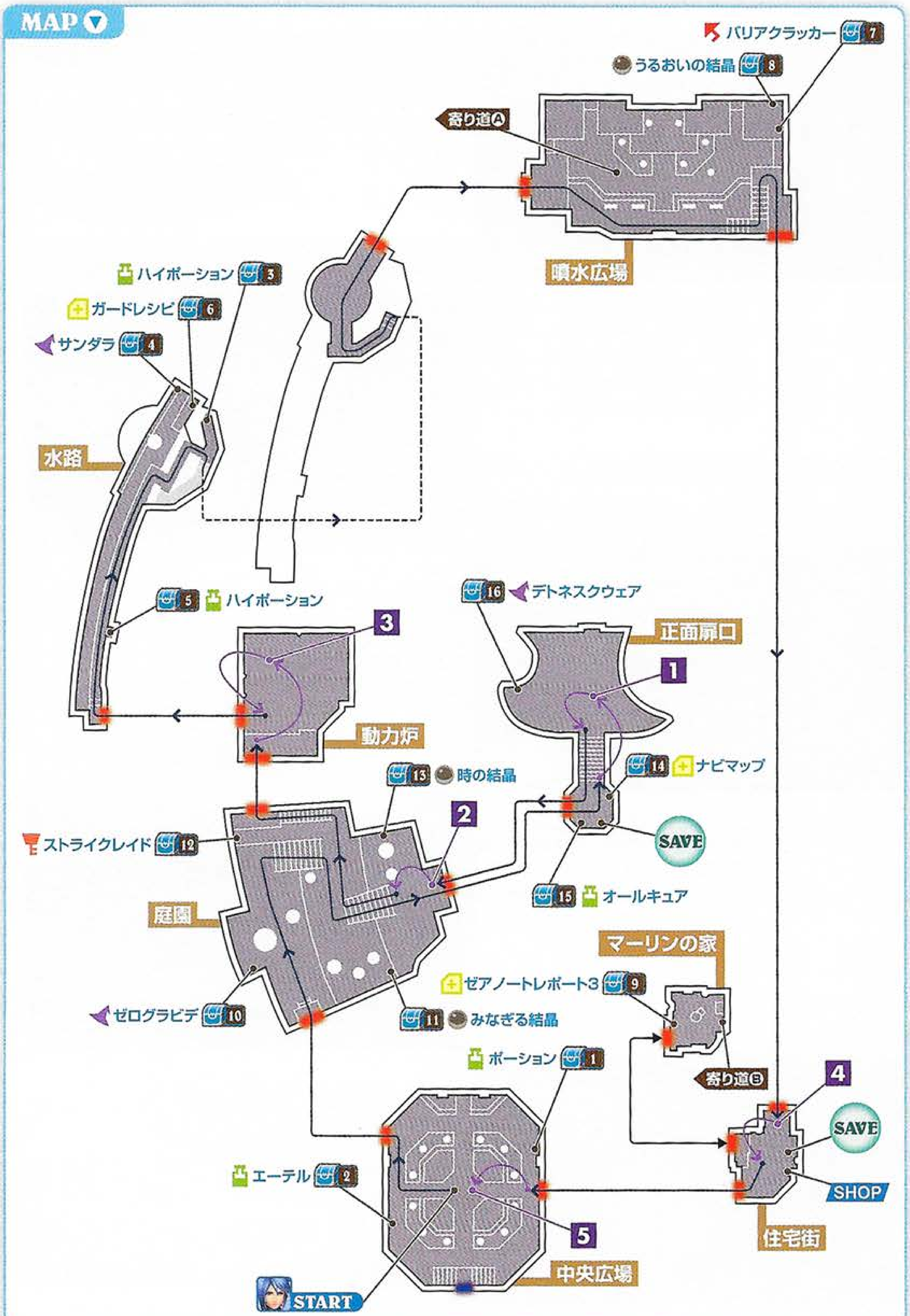
「ヴェンを危ない事に
巻き込みたくないの。わかってね」

レイディアントガーデン

RADIANT GARDEN

詳細マップ ▶ P.562〜567

MAP ▼



アクア編

途中で手に入るデスティニープレイスは、攻撃力と魔法力のバランスにすぐれたキーブレード。装備すれば、以降のバトルがラクになるはずだ。

BATTLE LV 4

BOSS



トリニティアーマー



ヴァニタス

1 正面扉口

● カイリを助けるために、ミッキーと協力してアンヴァースの集団と戦う

共闘 ミッキー(→P.138)
D-LINK ミッキー
入手 デスティニープレイス

2 庭園

● 扉が壊されているのを見つける

3 動力炉

● テラ、ヴェントゥスと協力してトリニティアーマーと戦う

バトル トリニティアーマー(→P.492)
共闘 テラ(→P.137)
ヴェントゥス(→P.137)
BONUS
成長 最大HP+10
スタイル ブレードチャージ
入手 ディズニータウン招待券

寄り道Ⓐ 噴水を使ってジャンプ →P.565

4 住宅街

● マーリンから本の話を聞く

寄り道Ⓑ マーリンの家で本を読む →P.563

5 中央広場

● 仮面の少年と戦う

バトル ヴァニタス(1回目)(→P.491)
BONUS
成長 デッキコマンド装備数+1

CLEAR!!

1 2 庭園の扉が開くのは正面扉口でのバトル後

正面扉口の階段をのぼった直後に、アンヴァースの集団とのバトルになる。ミッキーと協力して敵を全滅させてから庭園へもどると、閉ざされていた扉が壊れているので、そこから動力炉へ向かおう。



⬅マンドレイクは、接近して地面から飛び出させたほうが安全に戦える。

3 トリニティアーマーを倒したら水路へ

動力炉では、テラ、ヴェントゥスと協力して、トリニティアーマーと戦う。これに勝ったら中央広場へもどればいいが、庭園に通じる扉は高い場所にあって引き返せないため、水路を通っていくことになる。

5 仮面の少年と戦う前に『バリアクラッカー』をセット

中央広場で戦うヴァニタスに対しては、『バリアクラッカー』がとても有効。中央広場へ行く前に、噴水広場の宝箱7から忘れずに取っておきたい。

COMMAND CHARGE!

『レストアバリア』を作ろう

レイディアントガーデンをクリアしたあとは、コマンドショップで買えるコマンドに『エスナ』が追加される。これを『リフレク』と一緒に買ってコマンドチャージで合成すれば、敵の攻撃をガードしたときに自分のHPが回復する『レストアバリア』が作れるのだ。なお、コマンドチャージを行なうさいは力の結晶を使い、アビリティ『ラストリーヴ』をつけておくのがオススメ。

『レストアバリア』のレシピ

エスナ+リフレクLV1



アクア編
ストーリーダイジェスト③
Story Digest : Aqua 3

ディズニータウン
Disney Town

ヴェントゥスにもらった入場パスを手に、アクアはディズニータウンを訪れる。町は楽しげな雰囲気だったが、ここにもアンヴァースの姿があった。



アクアは、町の平和を守るキャプテン・ジャスティスなる男に声をかけられる。対応に困っていると、どこからか助けを求める声が。

「正義のヒーローが声かけてるのに立ち去る奴がいるか!」



路地から現れたホーレス・ホースカラーによると、フルーツボール広場に魔物が現れたらしい。正義のヒーローの出番、と思いきや……？



キャプテン・ジャスティスは、遠くで助けを呼ぶ声が聞こえたと言い残し、どこかへ去ってしまう。かわりに自分が力になると申し出るアクア。

「私はヒーローではありませんが、力になれるかもしれません」



フルーツボールを巧みにあやつったアクアは、見事にアンヴァースを撃退。ホーレスだけでなく、ミニー王妃からも感謝の言葉を受ける。

「君こそ本当の正義のヒーローだよ」

オリンポスコロシアム

Olympus Coliseum

強者が集うコロシアムは、チャンプ・テラの話題で持ちきりだった。テラを捜すアクアは、彼の手がかりを求めて闘技大会に参加する。



トレーナーのフィルと彼の弟子ヘラクレスに、テラの行方を尋ねるアクア。闘技大会に参加すれば、テラに会えるかもしれないらしいが？

「なんだ、あんたもテラのファンか。最近はどいつもこいつもテラ、テラ、テラ、テラだ」

闘技大会を順調に勝ち進んだアクアは、ブロックの決勝へ。対戦相手のザックスは、かつて闇にあやつられた自分がテラに救われた話を語る。



「テラは恩人なんだ」



別ブロックの優勝者は、前の大会でテラをおとしいれようとしたハデスだった。友を侮辱するハデスの言動に、アクアは怒りにふるえる。

「おーやー、あの意気地なしの小僧を知っているのか？」

決勝戦で、見事にハデスを撃破。優勝祝いにデートしようかというザックスの提案に取り乱しつつも、アクアはテラを捜しに旅立った。



ディープスペース

Deep Space

宇宙船を訪れたアクアは、つながりのお守りにそっくりなお守りを持った生きものに出会う。その生きものは、テラの名前を知っていた。



「あなた、それをどこで――」

ガラクタで作られた星型のお守りを見つけたアクア。その持ち主らしき生きもの――試作品626号は、お守りを奪って逃げてしまう。

アクアは密航者として連行されるが、宇宙船内のアンヴァース退治と試作品626号の捜索が難航していると知り、議長に協力を申し出る。





ついにジャンバ博士と試作品626号を発見。そのとき、試作品626号のお守りが、テラのつながりのお守りをまねたものだと知る。

「テラとかいう奴のお守りをまねて
こいつが作ったんだ」

友との絆を学びつつある試作品626号を助けるよう、アクアは議長に頼みこむ。そして、試作品626号とのあいだに新たな絆を結ぶのだった。



「あなたの絆に
私と私の友達も加えてもらえる?」

ネバーランド

Never Land

少年たちとの宝探しに心休めていたアクアの前に現れたのは、仮面の少年ヴァニタス。ふたたび相まみえた脅威に、アクアの身に緊張が走る。



地図を拾ったことで、アクアは探検隊のリーダーに任命されてしまう。ひとまず、ピーター・パンやロスト・ボーイズとともに宝を探すことに。

「お宝を探しに行くんだ！ それが宝の地図」

宝箱のなかに入っていたのは、ピーター・パンたちそれぞれの宝物。そのなかには、ヴェントゥスの木製のキーブレードもあった。



「宝探しごっこは楽しかったか？」



異様な気配を感じてアクアが集落を訪れると、そこにはヴァニタスの姿が。ヴェントゥスの宝物をへし折ったヴァニタスに、アクアは激高する。

「私たちの宝物、心の絆は簡単には折れない」

からくもヴァニタスを退け、そのまま意識を失ったアクア。目覚めたのち、「形あるものは折れても、心の絆は折れない」と気持ちを切りかえる。



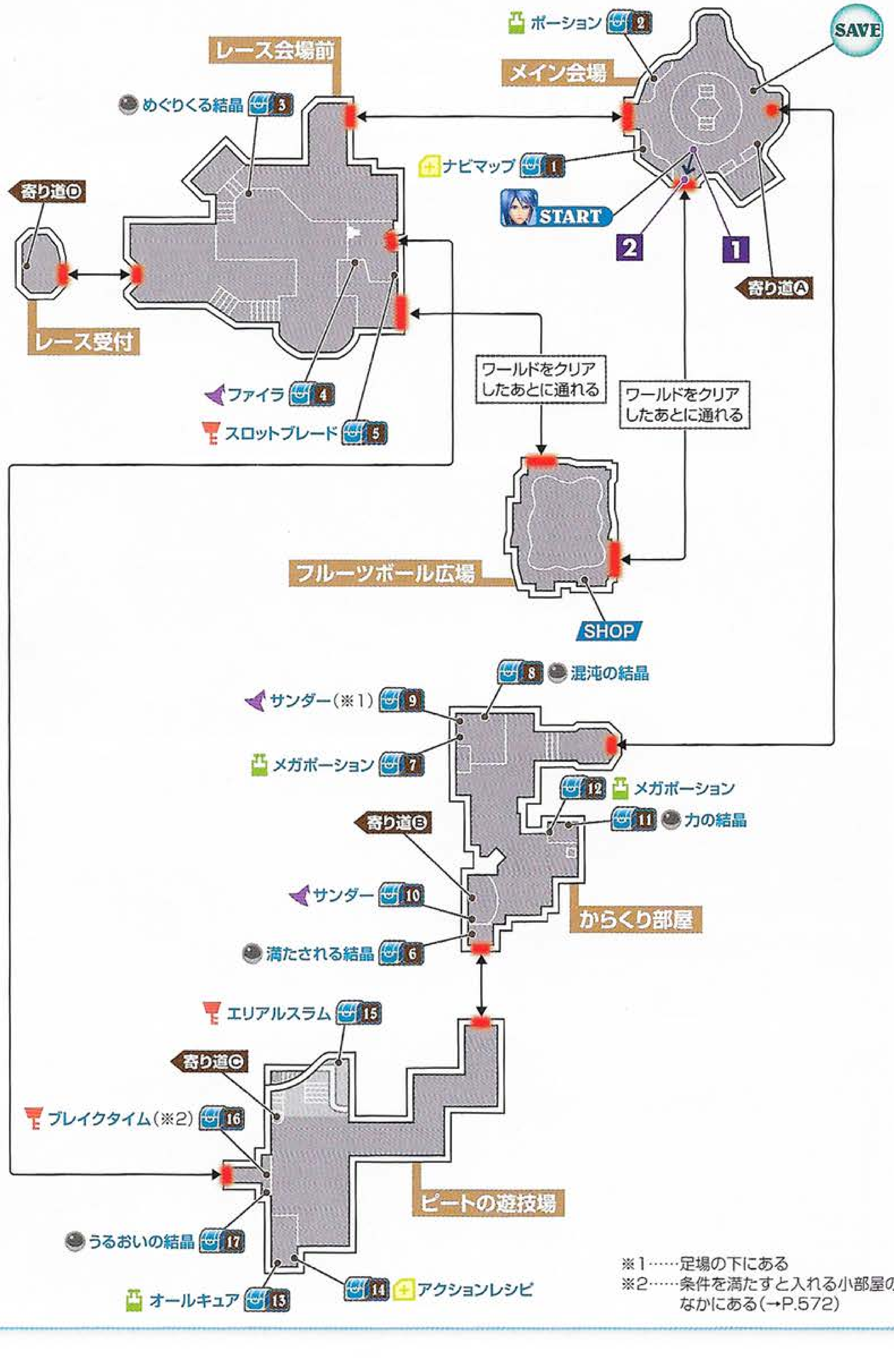


ディズニータウン

DISNEY TOWN

詳細マップ ▶ P.570～573

MAP ▼



※1……足場の下にある
※2……条件を満たすと入れる小部屋のなかにある(→P.572)

アクア編

ミニゲーム『フルーツスキャッター』をクリアすれば物語は進む。しかし、ほかにも探索できる場所がたくさんあるので、いろいろまわってみよう。

BATTLE LV 5

BOSS —

1 メイン会場

● ホーレス・ホースカラーから事情を聞く

寄り道Ⓐ 『リズミックアイス』に挑戦 →P.420

寄り道Ⓑ からくりを動かす →P.573

寄り道Ⓒ ピンボールで先へ進む →P.572

寄り道Ⓓ 『ランブルレーシング』に挑戦 →P.426

2 メイン会場

● フルーツボール広場のモンスターを退治する

入手 バルーンレター

ボード トゥーンボード

CLEAR!!

2 フルーツボールでアンヴァースをやっつける

ホーレス・ホースカラーに話しかけて「はい、行きます」を選ぶと、ミニゲーム『フルーツスキャッター』に挑戦できる。対戦相手はシューゲイザーで、勝てばクリアとなるが、負ければゲームオーバーとなってしまう(くわしいルールはP.432を参照)。ちなみに、このワールドをクリアするまではフルーツボール広場に移動できず、コマンドショップも利用できない。



←イベントシーン後に正面に立っているのがホーレス・ホースカラーだ。

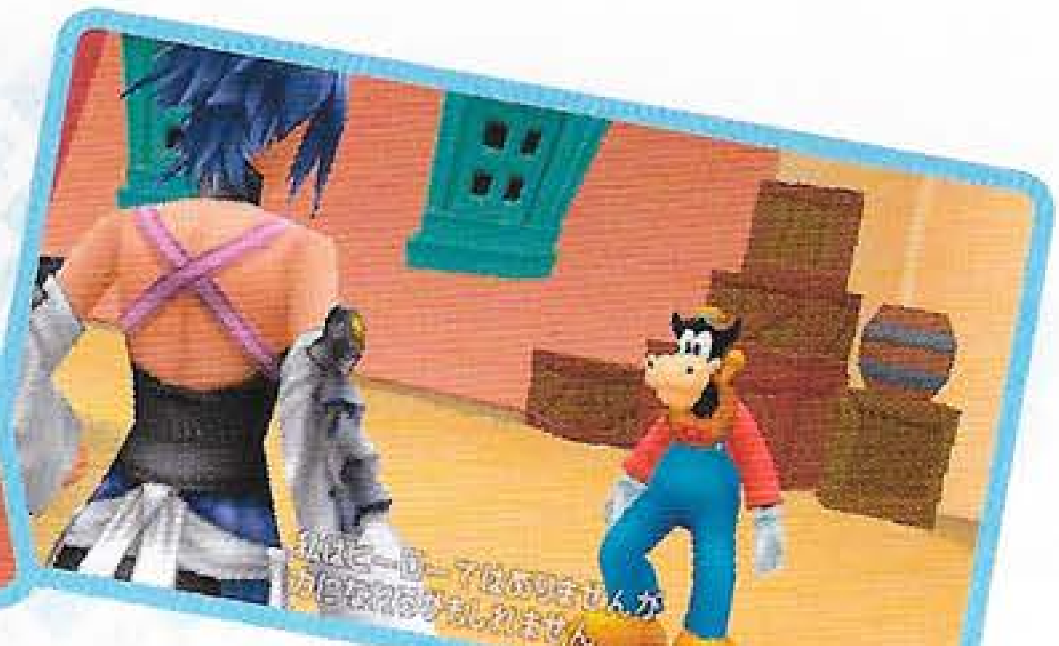


↑フルーツボールを△ボタンで高く打ち上げ、○か□ボタンでゴールに打ちこむ戦法が有効。

CLEAR!!のあとの変化

● フルーツボール広場へ行けるようになり、コマンドショップが利用できる
● ミニゲーム『フルーツスキャッター』でほかの対戦相手に挑戦できるようになる





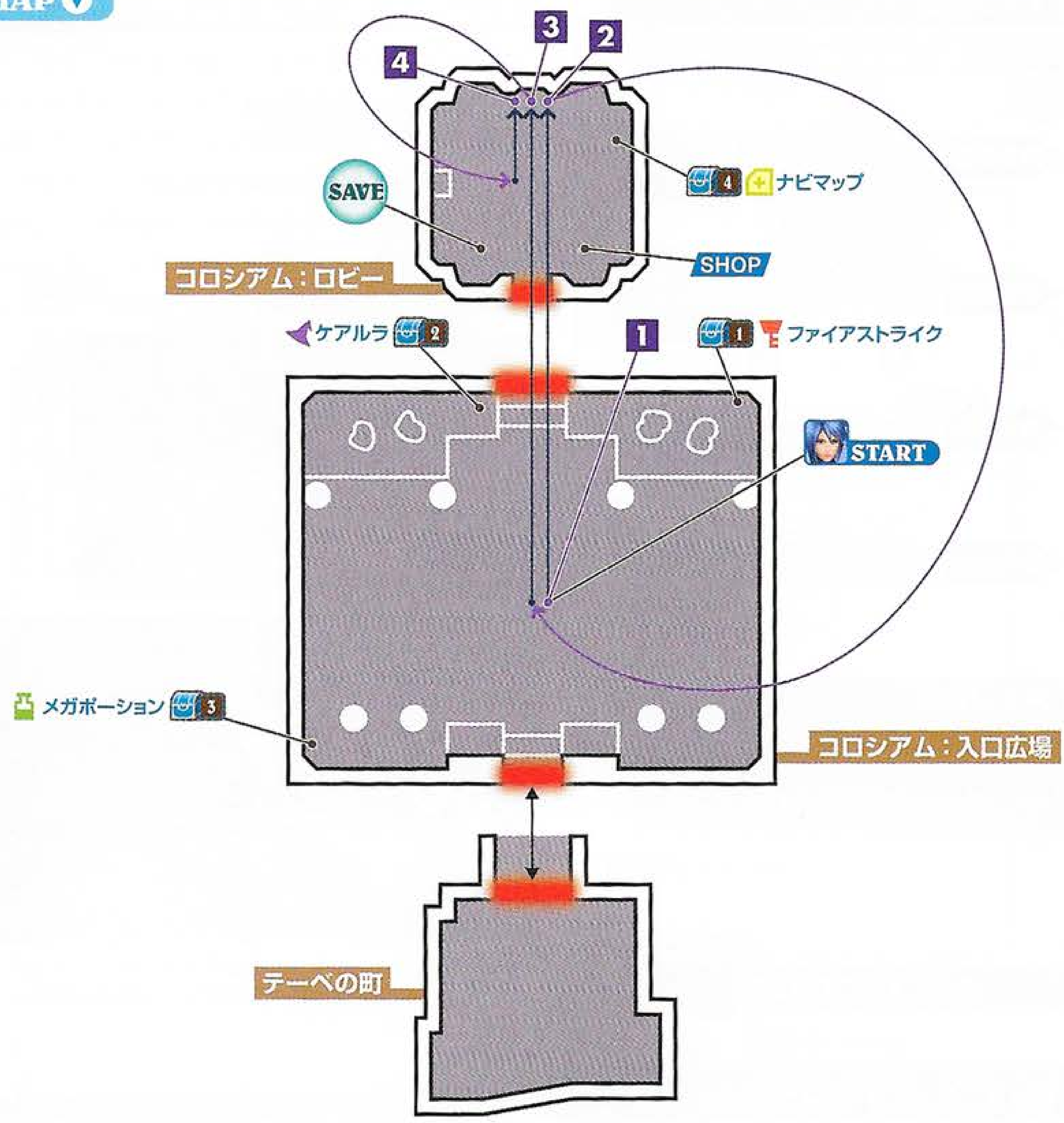


オリンポスコロシアム

OLYMPUS COLISEUM

詳細マップ▶ P.575

MAP▼







アクア編

訪れた直後から、さまざまな敵と戦うことになる。1と2のバトルでは、『マグネラ』や『マグネガ』で敵を宙に浮かせて攻撃するのが効果的だ。

BATTLE LV 5

BOSS



1 コロシアム：入口広場

- ヘラクレスと協力してアンヴァースの集団と戦う

共闘 ヘラクレス(→P.139)

2 コロシアム：ロビー

- フィルに話しかけて闘技大会の予選に出場する

BONUS

成長 最大HP+5

3 コロシアム：ロビー

- フィルに話しかけて闘技大会のブロック決勝に出場する

バトル ザックス(→P.494)

BONUS

成長 デッキコマンド装備数+1

4 コロシアム：ロビー

- フィルに話しかけて闘技大会の決勝戦に出場する

バトル アイスコロッソス(→P.496)
+ハデス(→P.497)

BONUS

スタイル ダイヤモンドダスト

D-LINK ザックス

入手 マークオブヒーロー

CLEAR!!

2 10連戦を勝ち抜いて予選を突破

コロシアム：ロビーでフィルに話しかけて「はじめましょう」を選ぶと、闘技大会の予選がはじまる。予選は全部で10ラウンドあり、制限時間内に敵を全滅させればつぎのラウンドに進めるのだ。一方、アクアのHPがゼロになるか制限時間を過ぎるとゲームオーバーとなり、もう一度ラウンド1からやり直さなければならない。すぐにやり直したければ「リトライ」を、デッキの編集や装備の変更などを行ないたければ「やめる」か「コンティニュー」を選ぼう。なお、各ラウンドで出現する敵と制限時間は下の表のとおり。

各ラウンドで出現する敵および制限時間

ラウンド	出現する敵	制限時間
1	スクラッパー×3	30秒
2	ブルーザー×1	15秒
3	チェストスパイダー×3	30秒
4	ブルーシーソルト×3+イエローマスタード×3+アックスフラッパー×1	40秒
5	レイザーバニー×3	15秒
6	アックスフラッパー×2+マンドレイク×3	50秒
7	バックルブルーザー×3	50秒
8	レッドホットチリ×2+ブルーシーソルト×2+クロノツイスター×1	50秒
9	シューゲイザー×6	40秒
10	シェイドジェリー×30	40秒



⬆予選は10ラウンド連続で行なわれ、ラウンドの合間にキャンプメニューを開くことはできない。

CLEAR!!のあとの変化

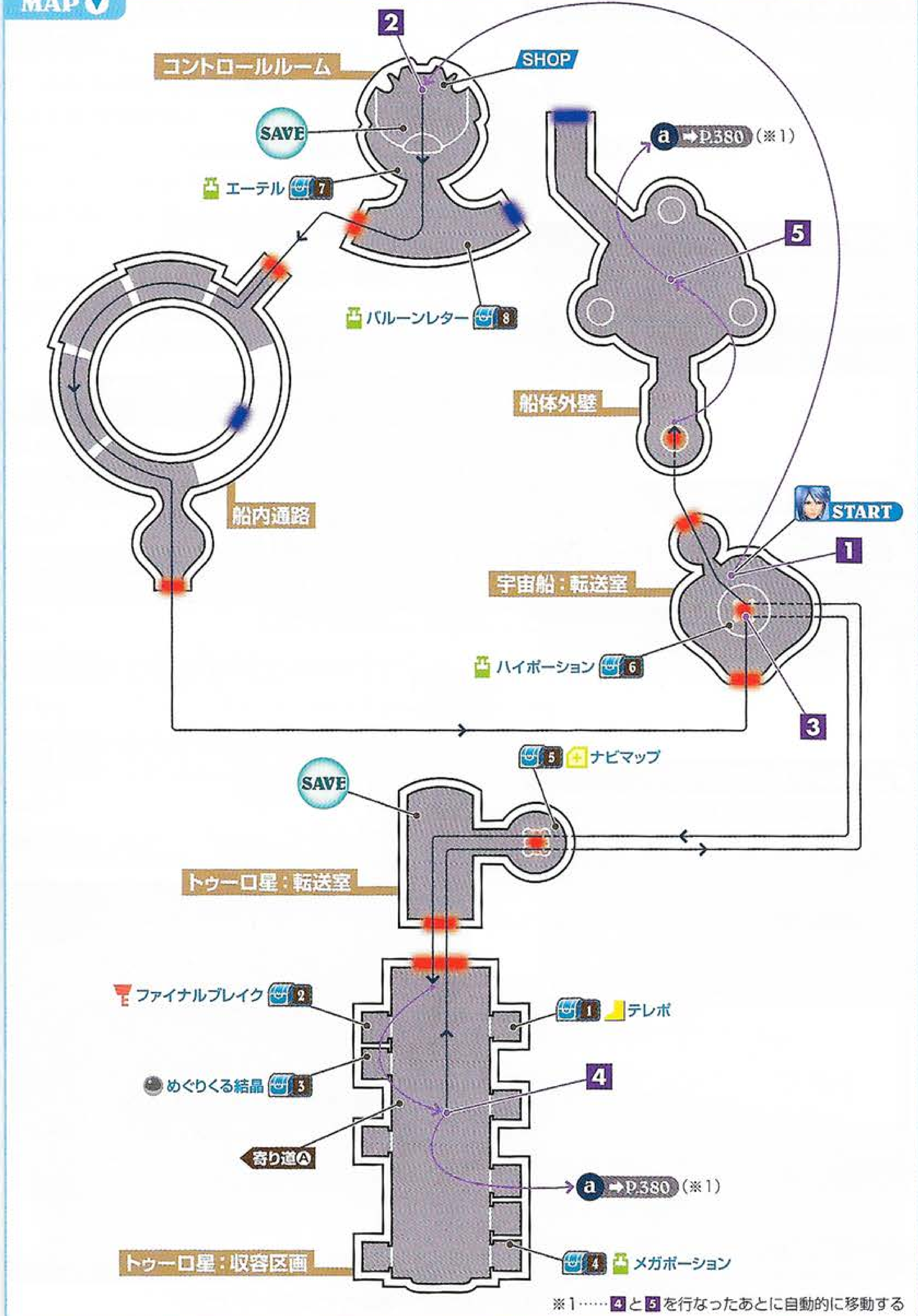
- コロシアム：ロビーでミニゲーム『つぼ壊し』に挑戦できるようになる(→P.435)

ディープスペース

DEEP SPACE

詳細マップ ▶ P.578～583

MAP ▼



※1……4と5を行なったあとに自動的に移動する

アクア編

このワールドでは、空中を高速移動できる『エアスライド』が手に入る。離れた場所へ渡るときに役立つので、入手したらすぐにセットしたい。

BATTLE LV 6

BOSS



ガントゥ大尉

1 宇宙船：転送室
- アンヴァースの集団と戦う

2 コントロールルーム
- 議長からアンヴァース討伐を頼まれる

※「3→4」と5は順不同

3 宇宙船：転送室
- 転送装置を起動する

4 トゥーロ星：収容区画
- 試作品626号と協力してアンヴァースの集団と戦う

共闘 試作品626号(→P.140)

BONUS

成長 最大HP+5

寄り道A 独房の宝箱を開ける →P.578

5 船体外壁
- キーブレードに乗ってアンヴァースの集団と戦う

デッキ エアスライド

P.381へ

1 2 トゥーロ星：収容区画の敵から討伐しよう

ディープスペースを訪れると、直後に宇宙船：転送室でアンヴァースとのバトルがはじまり、敵を全滅させれば自動的にコントロールルームへ移動する。そのあとは、船体外壁とトゥーロ星：収容区画の2ヵ所にアンヴァースの討伐へ向かうことになるのだ。先にどちらの場所へ行ってもいいが、このワールドを効率よく探索したいなら、左のチャートの順番で訪れるのがオススメ。両方の場所で討伐を終えた時点で自動的にコントロールルームへもどるので、船体外壁の敵を先に討伐すると、トゥーロ星：収容区画にある宝箱を開けられるのが6のあとになってしまうからだ。



⬅トゥーロ星：収容区画も船体外壁も、宇宙船：転送室から行ける。

5 ライドバトルで敵を全滅させる

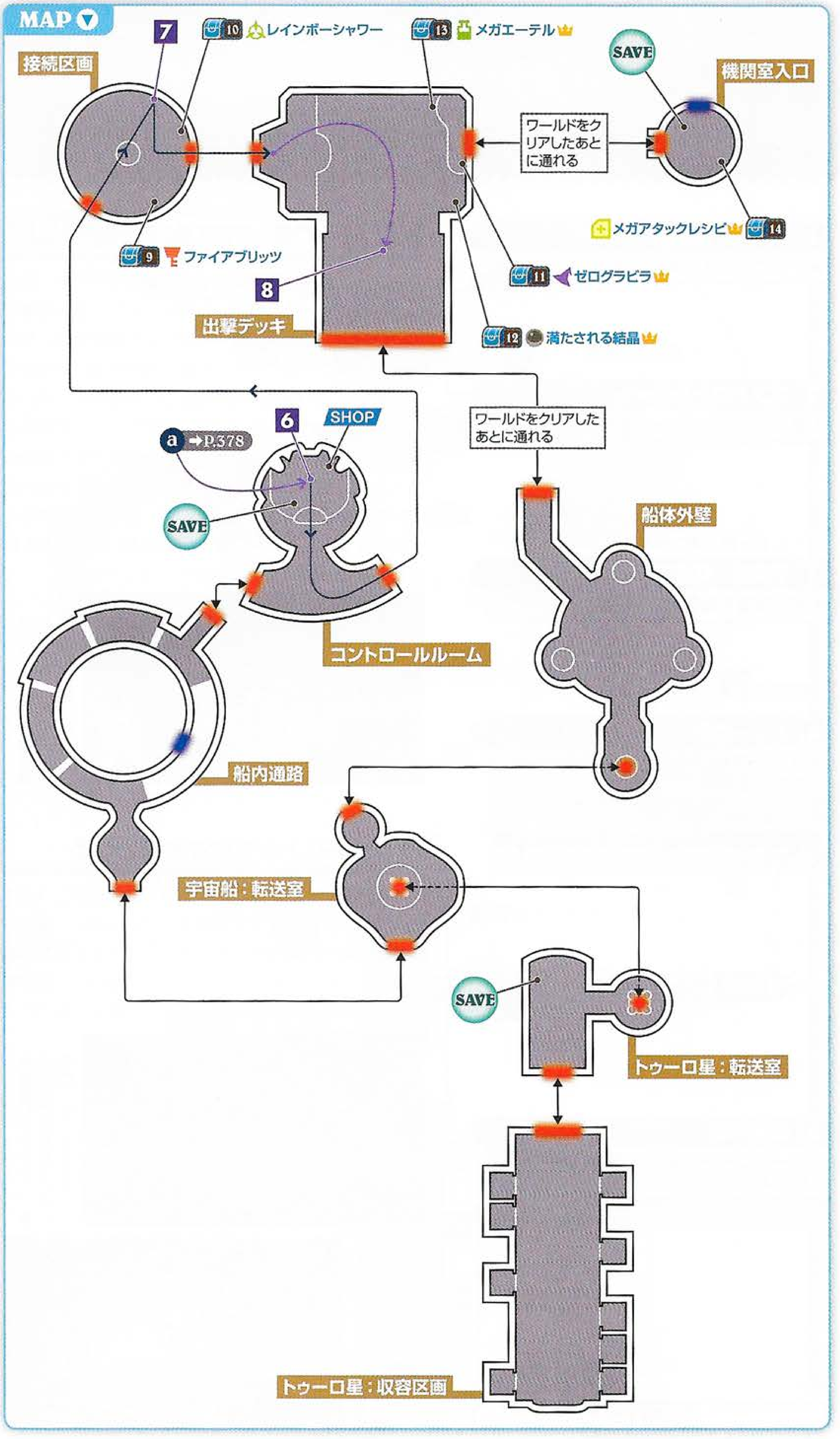
キーブレードに乗って戦う「ライドバトル」で、12体のスプリングロウディを倒そう。バトル中は、操作方法が専用のものになり、デッキコマンドを使えないので注意(くわしい操作方法はP.579を参照)。船体外壁にいる敵を全滅させれば、ここでの討伐は終了だ。



⬅敵をロックオンし、◎ボタンで弾を撃っていくのが、もっともラク。



➡3つある回転装置を利用して、敵に体当たりを仕掛けるのも有効だ。


MAP
接続区画
7
10 レインボーシャワー
13 メガエーテル
SAVE
機関室入口
ワールドをクリアしたあとに通れる
メガアタックレシピ 14
9 ファイアブリッツ
8
11 ゼログラビラ
出撃デッキ
12 満たされる結晶
ワールドをクリアしたあとに通れる
6
SHOP
a ➡P.378
SAVE
船体外壁
コントロールルーム
船内通路
宇宙船：転送室
SAVE
トゥーロ星：転送室
トゥーロ星：収容区画

P.379より

6 コントロールルーム

- 議長からジャンバ博士と試作品626号の逮捕を頼まれる

7 接続区画

- 重力制御装置を調べる

→P.581

8 出撃デッキ

- 試作品626号と協力してガントゥ大尉と戦う

バトル ガントゥ大尉(→P.500)
共闘 試作品626号(→P.140)
BONUS
成長 デッキコマンド装備数+1
D-LINK 626号(スティッチ)
入手 ハイパードライブ
ボード スペースシップボード

CLEAR!!

6 つぎは出撃デッキへ

船体外壁とトゥーロ星：収容区画でのアンヴァースとのバトルを終えたあとは、自動的にコントロールルームへもどり、議長からジャンバ博士と試作品626号の居場所を教えられる。以降は、接続区画へ行けるようになるので、そこを通って出撃デッキへ向かおう。

8 暴走するガントゥ大尉を倒せ

出撃デッキを訪れると、そのままガントゥ大尉とのバトルがはじまり、これに勝てばディープスペースはクリアとなる。出撃デッキと機関室入口にある宝箱は、クリア後に改めて開けに行くといい。



⬅このバトルでは試作品626号が一緒に戦ってくれて、協力技も使える。



⬆近づいてしまえば、敵が撃ってくる弾は当たらない。タックルは『リフレク』などで防ごう。

CLEAR!!のあとの変化

- 出撃デッキで宝箱11、12、13が開けられるようになる
- 機関室入口で宝箱14が開けられるようになる
- 船体外壁と出撃デッキを行き来できるようになる

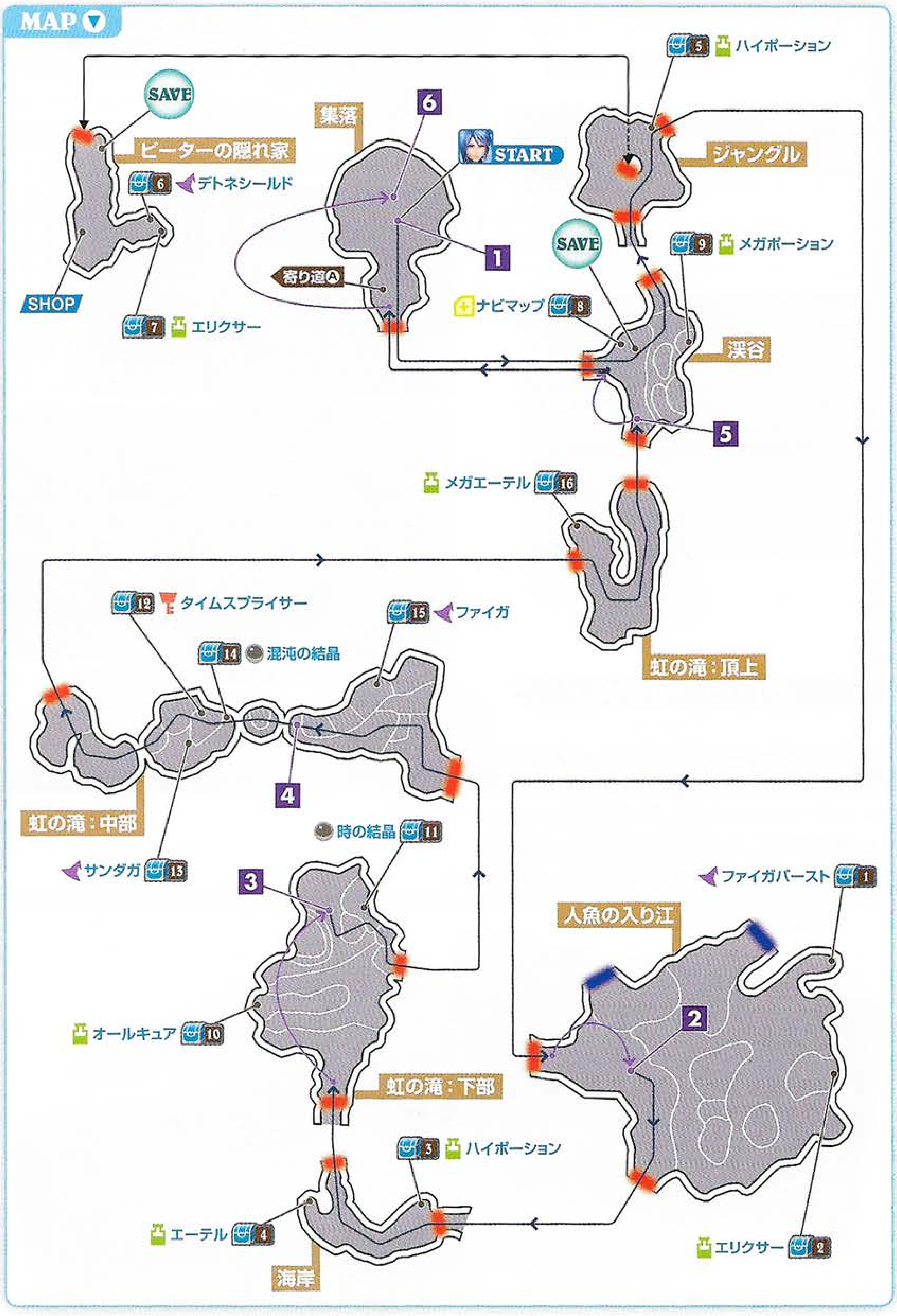


ネバーランド

NEVER LAND

詳細マップ ▶ P.586〜591

MAP



アクア編

集落からスタートしたあと、ワールド内をぐるりと1周し、ふたたび集落にもどってくる。途中の虹の滝：中部は、アクア編でのみ行ける場所だ。

BATTLE LV 7

BOSS



ヴァニタス

1 集落
- ピーター・パンたちから宝の地図の話を聞く

寄り道Ⓐ トーテムポールを攻撃 →P.588

2 人魚の入り江
- フック船長の海賊船から砲撃される

3 虹の滝：下部
- ピクシーダストに触れてジャンプする

4 虹の滝：中部
- ピクシーダストに触れてジャンプする

5 渓谷
- フック船長の宝箱の中身を見る

デッキ ダブルフライト

6 集落
- ヴァニタスと戦う

バトル ヴァニタス(2回目)(→P.504)

BONUS
成長 最大HP+10
スタイル ゴーストドライヴ
D-LINK ピーター・パン
入手 ピクシーチャーム

CLEAR!!

2 砲撃に当たらないように注意

人魚の入り江と海岸の2ヵ所では、フック船長の海賊船が砲撃を仕掛けてくる。爆発に巻きこまれるとダメージを受けてしまうが、1ヵ所に立ち止まらず、つねに動きまわっていれば、まず当たることはない。

3 4 ピクシーダストを利用して滝をのぼる

虹の滝：下部を訪れると、ティンカー・ベルが虹の滝：下部と虹の滝：中部のあちこちに、妖精の粉のかたまり(ピクシーダスト)を作り出す。これに触れれば高くジャンプできるので、うまく利用して滝の上へのぼっていこう。虹の滝：中部では、最短ルートで頂上へ向かいたい場合は図Aのルートを進み、宝箱をひととおり開けつつ頂上へ向かいたい場合は、4つの宝箱を15→12→13→14の順に開けていくといい。なお、虹の滝：中部で滝の下に落ちると、虹の滝：下部にもどってしまうので、敵と戦うときはとくに注意。

図A



6 ふたたびヴァニタスと対決

集落を訪れると、そのままヴァニタスとのバトルになる。これに勝ったあとは自動的にデスティニーアイランドへ移動するが、それと同時に旅立ちの地へ行けなくなってしまう。旅立ちの地にある宝箱を開けていないなら、集落を訪れる前に中身を取りに行こう。



アクア編

ストーリーダイジェスト④

Story Digest : Aqua 4

デスティニーアイランド

Destiny Islands

暖かい光に導かれてたどり着いた島で、アクアはふたりの少年に出会う。彼らの雰囲気は、まるでテラとヴェントゥスのようだった。

「この子はもうキーブレードの——もしや、テラ?」



島に住む少年——リクとソラに、テラとヴェントゥスを重ね合わせたアクアは、彼らのどちらかに、キーブレードを継承させようと考える。



しかし、リクからはテラの気配が感じられた。継承を思いとどまったアクアは、リクが迷いそうなときはそばにいるよう、ソラに言い聞かせる。

不思議な塔

Mysterious Tower

マスター・エラクゥスがテラに討たれた——衝撃の訃報を聞かされたアクアは、真相を確かめるべくキーブレード墓場へ向かう決意を固める。

「星からの悪い報せだ。マスター・エラクゥスの心が消えた」



異空の回廊を漂うミッキーを見つけたアクアは、彼を救出。意識のないミッキーを、イェン・シッドが住んでいる塔へと送り届ける。



塔でイェン・シッドから、マスター・エラクゥスが討たれたと聞かされるアクア。しかも、エラクゥスを討ったのは、なんとテラだという。

キーブレード墓場

Keyblade Graveyard

己の過ちを悔いるテラと、己の存在に恐れを抱くヴェントゥス。ふたりの友と再会を果たしたアクアは、彼らのために死力を尽くす。



テラがエラクゥスを討ったのは事実だった。アクアはがく然としつつも、憎しみや怒りにとらわれて闇に堕ちないようにと、テラに忠告する。

「あなたが闇に堕ちて戦うような事になれば、それはまたゼアノートの策略の内」



アクアたちの前に現れたマスター・ゼアノートは、テラとヴェントゥスを一蹴。アクアは自身のキズをかえりみず、必死に仲間を守ろうとする。

「あとは、テラの目の前でおまえを始末すればテラは闇に堕ちる。目的達成ってハナシだ」



氷づけにされたヴェントゥスを介抱するアクア。そこへ謎の男ブライグが現れ、テラを闇に堕とすのが目的だと、悪意のある笑みを浮かべる。

「私たちの心の絆はおまえたちの策ごときで壊されるほど脆弱ではない!」



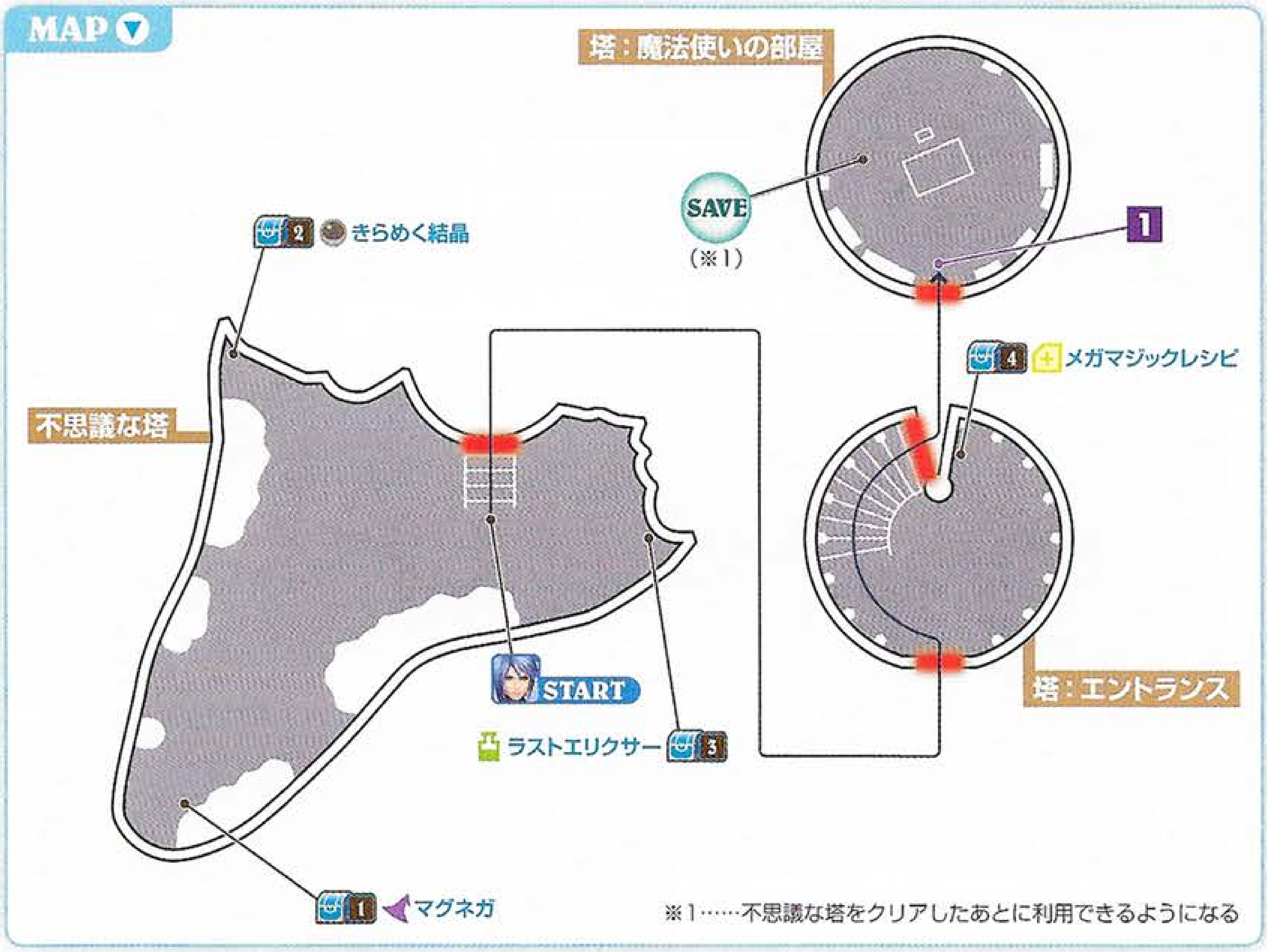
不安をあおるようなブライグの挑発に、心の絆を信じるアクアはひるまない。ヴェントゥスをその場に横たえ、ブライグに戦いを挑む。



不思議な塔

MYSTERIOUS TOWER

詳細マップ▶ P.559



※1……不思議な塔をクリアしたあとに利用できるようになる

COLUMN 各ワールドのマップ移動時の演出

フィールドで隣のマップへ移動すると、画面が周囲から暗くなる演出が入るが、そのときに明るく残る部分はワールドごとにちがった形をしている。ここでは、そうした演出が入る11のワールドの、明るく残る部分の形を紹介しよう。

旅立ちの地



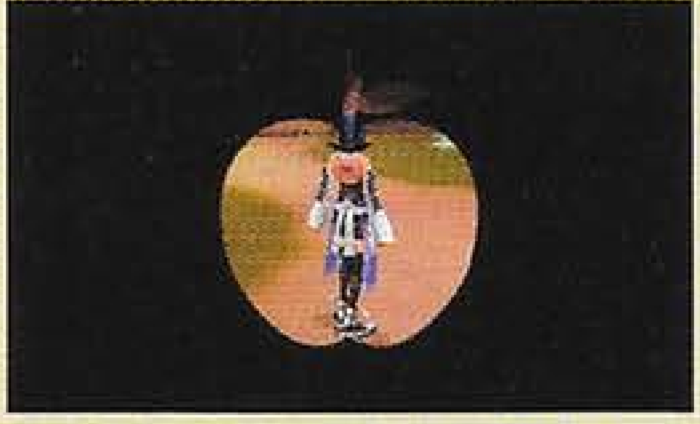
⬆テラたちのベルトのとめ金にも使われているマーク。

エンチャンテッド・ドミニオン



⬆マレフィセントの呪いのイバラが額縁にからみついている。

ドワーフ・ウッドランド



⬆白雪姫が老婆に食べさせられた毒リンゴがモチーフだ。

キャッスル・オブ・ドリーム



⬆物語のカギをにぎっているガラスの靴が、ここにも登場。

不思議な塔



⬆イェン・シッドがかぶっている星と月が描かれた三角帽子。

アクア編

デスティニーアイランドも不思議な塔も、基本的にはイベントシーンのみで物語が進む。強敵とのバトルもないので、すぐにクリアできるはずだ。

BATTLE LV 5

BOSS —

デスティニーアイランド

● ソラとリクに会う

入手 レインストーム

不思議な塔

1 塔：魔法使いの部屋

● イェン・シッドからマスター・エラクゥスが討たれたことを聞く

D-LINK ドナルド
グーフィー

入手 ゼアノートレポート4

CLEAR!!

1 不思議な塔を訪れたあとに最終決戦の地へ

ネバーランドからデスティニーアイランドへ自動的に移動し、レインストームが手に入ったら、不思議な塔へ向かおう。塔をのぼってイェン・シッドに会えば、キーブレード墓場へ行けるようになるのだ。



⬆塔の外とエントランスには宝箱がある。階段をのぼる前に中身を手に入れておくといいだろう。

CLEAR!!のあとの変化

● 塔：魔法使いの部屋でセーブポイントが利用できるようになる

レイディアントガーデン



⬆このハートマークは、本作のタイトルロゴにも使われている。

ディズニータウン



⬆『KH』シリーズではすっかりおなじみの、ミッキーのマーク。

オリンポスコロシアム



⬆『KHⅡ』と同じく、神々の王ゼウスを象徴する稲妻マークだ。

ディープスペース



⬆丸い手のひらが特徴的な、試作品626号(スティッチ)の手形。

ネバーランド



⬆テラ編で、フック船長が宝箱の隠し場所にしたドクロ岩。

キーブレード墓場



⬆このワールドでの形は、もちろんキーブレードだ。

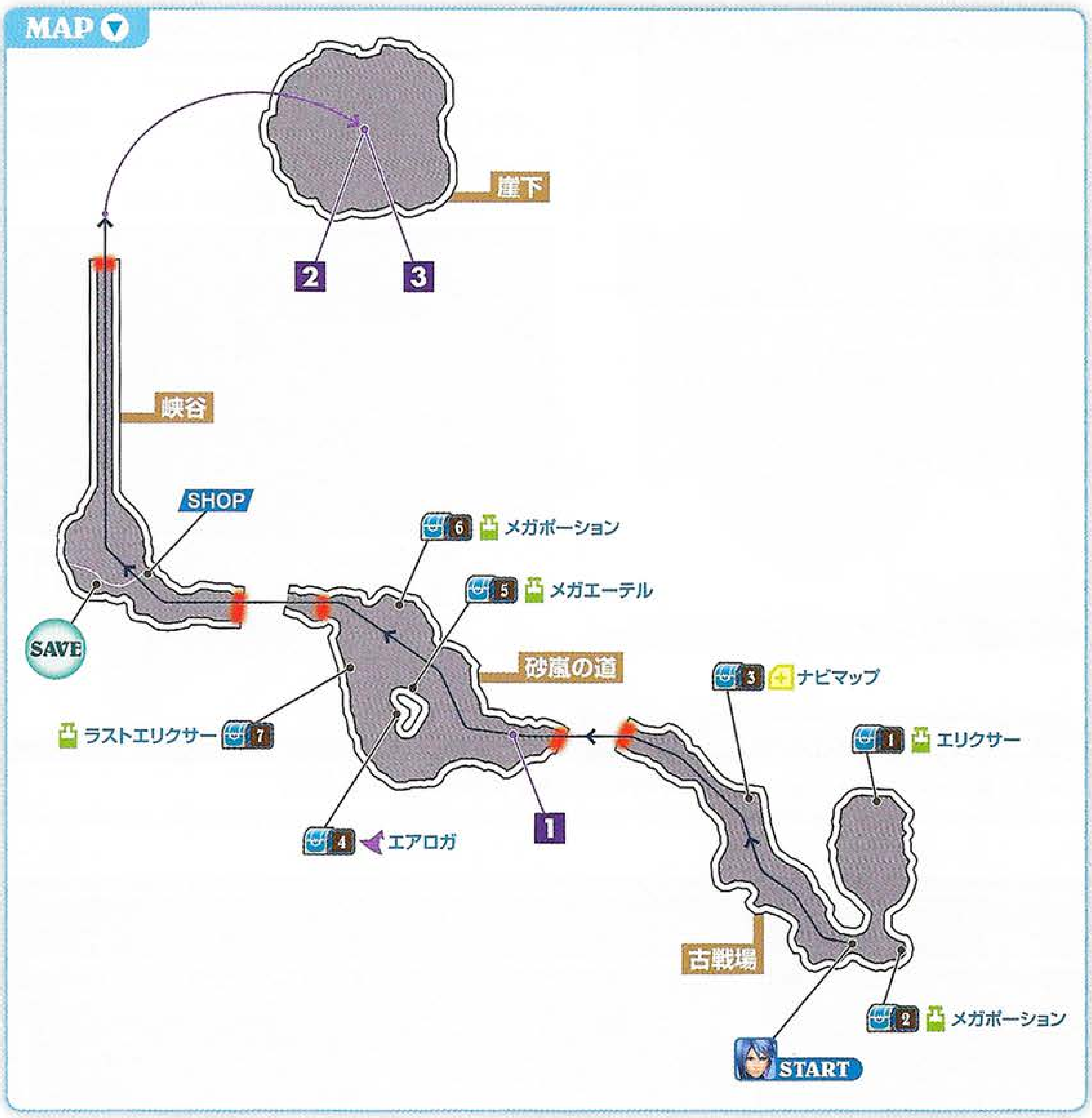


キーブレード墓場

KEYBLADE GRAVEYARD

詳細マップ ▶ P.594～597

MAP ▼







アクア編

アクアには長い距離を高速移動できるコマンドがないので、砂嵐の道の竜巻を避けにくい。竜巻に触れたときに備えてデッキの編集をしておこう。

BATTLE LV 9

BOSS ブライグ ヴェントゥス=ヴァニタス

1 砂嵐の道

- 竜巻に触れるたびにアンヴァースの集団と戦う

→P.595

2 崖下

- ブライグと戦う

バトル ブライグ(→P.510)

BONUS

成長 最大HP+10

3 崖下

- ミッキーと協力して、ヴェントゥスと融合したヴァニタスと戦う

バトル ヴェントゥス=ヴァニタス(→P.511)

共闘 ミッキー(→P.138)

入手 ゼアノートレポート7

エンディングへ

2 3 強敵との2連戦を勝ち抜こう

崖下では、ブライグ、ヴェントゥス=ヴァニタスとの連続バトルになる。途中でキャンプメニューを開くことはできないので、デッキの編集や装備の変更などは、あらかじめ峡谷で行なっておこう。デッキには、『ケアルガ』などのHPを回復するものと、敵の攻撃をガードした直後に反撃できる『バリアクラッカー』は、かならずセットしたい。そのほか、下の表のコマンドがあると、バトルがラクになるはずだ。

ヴェントゥス=ヴァニタスとは、ミッキーと一緒に戦う。ミッキーとの協力技『ホーリーバースト』は、攻撃が終わるまでこちらが無敵になるので、発動できる状況では積極的に使っていくといい。

最終決戦でセットしておくと便利なコマンド

コマンド	解説
レストアバリア	敵の攻撃をガードできれば、受けるはずだったダメージ量に応じて自分のHPが回復する
ファイガ クラッカーファイガ	敵を追いかける炎の弾を撃つ。瞬間移動を多用するブライグにも簡単に当てることができて便利



⬆『レストアバリア』があれば、ブライグが撃った弾をガードすることでHPを大幅に回復できる。



⬆ヴェントゥス=ヴァニタスに対しては、敵の攻撃をガードしてからの反撃を狙う戦法が効果的。



ラストエピソード
LAST EPISODE

ストーリーダイジェスト
Story Digest



ヴェントゥスを安全な場所へ連れていこうとするアクア。突然、意識のないヴェントゥスがキーブレードを掲げ、目の前に扉を出現させた。

扉の先は、闇に包まれ荒れ果てた旅立ちの地だった。アクアは師匠の言いつけに従い、エラクゥスのキーブレードでこの地に鍵をかける。



「代々この地を守るのは
キーブレードマスターの務め」



まばゆい光を放ったのち、異様な城へと変貌をとげる旅立ちの地。ヴェントゥスをその城の一室に休ませたアクアは、テラを捜しに旅立つ。

「さみしい思いをさせるけど、
少しだけ待ってて」

何者かの声に導かれるようにして、レイディアントガーデンへ降り立つアクア。そこには、テラの姿をした青年が無表情で立ちつくしていた。





「奴の心は闇に消えた」――テラの身体はゼアノートに乗っ取られていたのだ。テラの心を取りもどすための、負けられない戦いがはじまった。

「我が名は、マスター・アクア。
友の心は返してもらう!」

アクア編のつづきとして描かれる、本作の最終シナリオ。かなりの強敵が待ち受けているので、アクアが弱い場合は、しっかり育ててから挑みたい。

BATTLE LV 10

BOSS



テラ=ゼアノート

旅立ちの地

- マスター・エラクゥスのキーブレードで旅立ちの地に鍵をかける

入手 ブライトクレスト

レイディアントガーデン

- テラの身体を乗っ取ったゼアノートと戦う

バトル テラ=ゼアノート(1回目)(→P.512)
バトル テラ=ゼアノート(2回目)(→P.512)

エンディングへ

真のエンディングへの道が開かれる

3人全員の物語を、それぞれで入手できるシークレットレポートをすべて集めた状態でクリアすると、ラストエピソード用のセーブデータが作れる。このデータをロードすれば、ラストエピソードをはじめることが可能(→P.600)。旅立ちの地を出たあとは、ワールドマップを移動し、レイディアントガーデンへ行こう。



⬆レイディアントガーデンは闇のような球体に覆われているほか、バトルレベルが上がっている。

2連戦に勝てばエンディング

レイディアントガーデンを訪れると、そのままテラ=ゼアノートとのバトルに突入する。この敵との2連戦に勝利すれば、本作の真のエンディングを見ることができるのだ(→P.600)。



INDEX
ページの見かた
ワールド訪問チャート
プロローグ
テラ編
ストーリーダイジェスト
ヴェントゥス編
ストーリーダイジェスト
アクア編
ストーリーダイジェスト
ラストエピソード
WORLD INDEX
旅立ちの地
エンチャンテッド・ドミニオン
ドワーフ・ウッドランド
キャッスル・オブ・ドリーム
不思議な塔
???(謎の荒野)
レイディアントガーデン
ディズニータウン
オリンポスコロシアム
ディープスペース
ネバーランド
デスティニーアイランド
キーブレード墓場

テクスチャーアートディレクター 【所属：大阪開発チーム】

山崎　透

Toru Yamazaki



代表作 KH Re:COM、武蔵伝Ⅱ ブレイドマスター、FFⅪ、サガ2秘宝伝説 GODDESS OF DESTINY

Q とくに気をつけたことはありますか？

A 東京チームのスタッフと同時進行の作業だったので、スムーズに進められるよう、作業の手順に気をつけました。

Q 過去のシリーズ作品のイメージを引き継ぐために意識した部分は？

A なめらかなグラデーションを表現する方法です。『KHⅡ』のテクスチャーを参考に、ずっと勉強していました。

Q PSPでPS2並みの映像を実現するために、工夫した点はありますか？

A よく見える部分や、きれいに見せたい部分のテクスチャーは解像度を多くとるなど、配分を工夫しています。

Q 一番気に入っているテクスチャーは？

A シンデレラとオーロラ姫とフォクシー、あとはヴェントゥスの鎧です。『KH』シリーズには、テクスチャーの様式みたいなものがあるのですが、『KHⅡFM』で留まりし思念が着ていた鎧を見て、「ここまでやっていいんだ！」と表現的にかなり自由に描けました。

Q 開発中の忘れられない思い出があれば教えてください。

A スリルの連続でしたので、開発期間のすべてが忘れられない思い出です。協力してくださったすべての人に感謝です。

自分だけが知っている本作の秘密

エンディングでヴェントゥスの心が幼少のソラと融合する場面では、テクスチャーで動かしているソラの目が、心の光を追っています。また、ヴェントゥスのうつろな目のテクスチャーは数種類あって、マスター・ゼアノートに心を分断されてからアクアやテラとの触れ合いで回復するまで、少しずつ変わっていきます。

テクスチャーアートディレクター 【所属：東京開発チーム】

岡内　舞

Mai Okauchi



代表作 KHⅡ、KHⅡFM、KH Days、ディシディアFF

Q 過去のシリーズ作品のイメージを引き継ぐために意識した部分は？

A レイディアントガーデンのキャラクターは、XIII機関のメンバーの面影が残るように心がけました。とくにリア、アイザ、イエンツォの3人は、XIII機関のときよりもだいぶ年齢が低かったので、描いていておもしろかったです。

Q PSPでPS2並みの映像を実現するために、工夫した点はありますか？

A テクスチャーに使える容量がPS2とくらべて小さいので、データを圧縮するさいにかなり色がくすんでしまうんです。そのため、PS2のときよりも、ややコントラストや彩度を高めに調整して描いてあります。

Q 一番気に入っているテクスチャーは？

A 白雪姫を護衛するときに登場する、お化けの木です。『白雪姫』はディズニーの最初の長編映画ですが、そのテイストをうまく表現できたと思います。こちらを襲う前と襲っているときとで顔の表現がちがうので、ぜひチェックしてみてください。それから、レイディアントガーデンでヴェントゥス、リア、アイザが会話するシーンでは、3人に笑顔の表情をつけていますが、アイザの笑顔はかなり貴重だと思います。ただ、カメラが引き気味なのと横を向いているせいで、ほとんど見えていませんが(笑)。

Q 今回の作品で見てほしいところは？

A 『KH』シリーズ最新作として、申しぶんないクオリティに仕上がっていると思っていますので、全部ということで！

自分だけが知っている本作の秘密

とあるシーンでヴェントゥスが氷づけになるとき、持っているキーブレードも氷づけになります。全種類ぶん用意してあるので、ご覧になってください。

CHAPTER 6



ミニゲーム

MINI GAME

ミニゲーム 1

コマンドボード



『コマンドボード』とは、ダイスを振ってパネルを進む、すごろく風のボードゲームのこと。名前のとおり、遊ぶときにはデッキコマンドを活用するのだ。

遊べる場所
- ●キャンプメニュー(※1)
- ●ミラージュアリーナ(→P.461)

※1……ワールドマップにいるときか、セーブポイントに触れているときのみ

基礎知識 コマンドの入手や成長ができるボードゲーム

セーブができる状況のときにキャンプメニューで「コマンドボード」を選ぶと、『コマンドボード』のタイトル画面に切りかわる。その画面で下記の項目のいずれかを選んで、プレイをはじめよう。『コマンドボード』では、持っているコマンドを成長させたり、新しいコマンドを手に入れたりできるのだ。なお、ボードは全部で6種類あり、物語が進むにつれて遊べるボードの種類が増えていく。



⬆プレイできる状況だと、キャンプメニューの「コマンドボード」が白い文字で表示される。

タイトル画面で選べる項目の内容

項目	内容
ニューゲーム	いずれかのコマンドボードを選んで、はじめからプレイする
つづきから	以前に中断していたプレイを再開する
ヘルプ	『コマンドボード』の説明を表示する(プレイ中にも確認が可能)



⬅『コマンドボード』のルールを覚えるためにも、ヘルプには最初に目を通しておこう。

プレイできるボードの種類

名前	舞台となるワールド	対戦人数	遊べるようになる条件	詳細
キーブレードボード	旅立ちの地	3人	旅立ちの地を出発する	P.408
ロイヤルボード	キャッスル・オブ・ドリーム	2人	キャッスル・オブ・ドリームをクリアする	P.410
スペースシップボード	ディープスペース	3人	ディープスペースをクリアする	P.412
トゥーンボード	ディズニータウン	3人	ディズニータウンをクリアする	P.414
ハニーポットボード	100エーカーの森	3人	レイディアントガーデンのマーリンの家で本を調べる	P.416
シークレットボード	旅立ちの地	3人	上記5つのすべてのボードで優勝する	P.418

ゲームの中断

『コマンドボード』を遊んでいるときに、「オプション」メニュー(→P.396)から「ゲーム中断」を選ぶと、『コマンドボード』のプレイを一時中断してフィールドにもどれる。中断しているあいだは、パネルにセットしているコマンド(→P.400)を売却したりコマンドチャージで使ったりできないので注意しよう。



⬅中断しているプレイがあるときに「ニューゲーム」を選ぶと、中断データは消えてしまう。

プレイの流れ　パネルを進みながらBPを増やしていこう

『コマンドボード』では、ダイスを振ってパネルを進みながらBP(ボードポイント)を増やしていき、一番早く目標の量までBPをためてゴールした人が優勝となる。BPはさまざまな方法で入手でき、場合によってはほかの参加者からBPを奪い取ることも可能。優勝を目指して、BPを効率よく増やす方法を考えつつパネルを進んでいこう。



① ボードと目標BPを決める

トップメニューで「ニューゲーム」を選んだら、プレイするボードと目標BPを決める。目標BPはボードごとに3種類から選択可能。

② 順番のシャッフルを行なう

プレイの順番をシャッフルするかどうかを選ぶ。シャッフルする場合はダイスを振って出た目が大きい順になり、シャッフルしない場合は画面に表示されている順になる。





③ ダイスを振ってパネルを進む

自分のターン(順番)がまわってきたら、ダイスを振って出た目の数だけパネルを進む。これをくり返して所持BPを増やしていくのだ。



⬆ダイスを振る前に、「ハンド」という特殊な効果を発動させることもできる。



⬆ボードを1周してスタート地点にもどってくれば、ボーナスとしてBPを入手可能。

④ 目標BPを達成してゴール

目標BP以上のBPを入手してからスタート地点にもどれば優勝。その時点でプレイが終了し、コマンドの入手や成長が行なわれる。



画面の見かた プレイ中はパネルや現在の状況に注目

『コマンドボード』をプレイしているときには、ボードのほかにも、画面上にさまざまなものが表示される。それぞれの意味は以下のとおりだ。また、『コマンドボード』独自の操作やオプション設定も用意されている。とくに、各パネルの情報を確認する方法(△ボタンを押してから◎ボタンを押し、カーソルを動かす)は、かならず覚えておきたい。

『コマンドボード』での画面の見かた

▶メニュー
自分の行動を決める。選べるのは下記のとおり。
- **・ダイス**……ダイスを振る
- **・ハンド**……ハンドを発動する(→P.404)
- **・ステータス**……ステータス画面を表示する(右ページ参照)
- **・オプション**……各種設定を行なう(下記参照)

▶ミニマップ
ボードの全体図。▼マークはキャラクターで、ターンがまわってきているあいだは光が点滅する。

▶エリア
複数のパネルのまとまり。パネルの外側の色でわけられており、独占ボーナスに関係している(→P.401)。



▶ワープルート
離れたパネルをつなぐルート。このルートでつながったパネルは隣り合っていると見なされる。

▶向き
キャラクターが向いている方向。つねに表示されている。

▶進行方向
進む方向。ターンがまわってきたときのみ表示される。分岐点では、方向を選んで◎ボタンを押すと、そちらのパネルへ進む。

▶ネームプレート
参加者の現在の状況。くわしい見かたは以下のとおり。



- 名前
- 通過したチェックパネル(→P.398)
- 順位
- 所持BP
- 順番を表す色(総資産が目標BP以上だと明滅する)
- 総資産(所持BPとパネルの価値の合計／→P.405)

『コマンドボード』での特別な操作

操作	できること
◎ボタン	カメラの位置を真上と斜め上で切りかえる
Lボタン	ボードを左に回転させる(※1)、広範囲表示に切りかえる(※2)
Rボタン	ボードを右に回転させる(※1)、拡大表示に切りかえる(※2)
△ボタン	カーソル移動モードに切りかえる
△ボタン＋方向キーやアナログパッド	カーソルを高速移動させる
▼カーソル移動モード中のみ	
◎ボタン	パネル情報の表示と非表示を切りかえる
⊗ボタン	カーソル移動モードを終える

※1……カメラの位置が斜め上のとき　※2……カメラの位置が真上のとき

オプションの内容

項目名	内容
キャラ進行スピード	キャラクターの移動速度を「はやい」「ふつう」「おそい」で切りかえる
メッセージスピード	メッセージの表示速度を「はやい」「ふつう」「おそい」で切りかえる
ヘルプ	『コマンドボード』の説明を表示する
ゲーム中断	『コマンドボード』のプレイを一時中断してフィールドにもどる(→P.394)
ゲーム終了	『コマンドボード』のプレイを強制的に終了してフィールドにもどる

ステータス　専用の画面で状況をくわしくチェック

メニューで「ステータス」を選ぶと、その時点での参加者全員の状況をくわしく確認できる画面に切りかわる。ふだんは画面右下に表示される情報を参考にし、ステータス画面は目標BPや対戦相手が持っているコマンドカード(→P.399)などをチェックしたいときに利用しよう。



⬅カーソルを左右に動かしてキャラクターを選ぶと、個人の情報画面になる。

ステータス画面の見かた

▶ **名前**
キャラクターの顔と名前。背景の色はターンがまわってくる順番を表す(緑→赤→青の順でターンがまわる)。

▶ **ターン数**
プレイがはじまってから経過したターン数。

▶ **目標BP**
プレイ開始前に設定した目標BP。総資産をこの数値以上に増やせばゴールできるようになる(→P.405)。



▶ **ランク**
現在の順位。順位は総資産が多い順になる。

▶ **BP**
上段が所持BP、下段が総資産(所持BPとパネルの価値の合計／→P.405)。

▶ **パネル**
自分のものにしているパネル(→P.400)の枚数。

▶ **カード**
手元に持っているコマンドカード(→P.399)の枚数。

キャラクターを選んで◎ボタン

▶ **名前**
キャラクターの名前。Lボタンと Rボタンで、表示するキャラクターを切りかえられる。

▶ **順位と周回数**
現在の順位と、チェックパネルを通過して周回ボーナス(→P.399)を獲得した回数。

▶ **BPデータ**
現在のBPに関する各種データ。「目標達成率」は、総資産が目標BPの何%まで達しているかを示す。



▶ **エリアごとの所有数**
エリア別の所有パネル枚数。左側が自分のパネルの枚数、右側がエリア内にあるパネルの総数。カーソルを上下に動かすと表示がスクロールする。

▶ **所持カード**
手元に持っているコマンドカード(→P.399)のマーク、名前、レベル、CP、ついているアビリティ。

パネル　止まったときに起こることはパネルによって決まる

ボードに配置されているパネルには下記のような種類があり、止まったときや通過したときに起こることがそれぞれ異なる。通常は、止まるパネルを自由に決められないが、分岐点では進む方向を選べるので、止まるパネルを見くらべて、どちらへ進むか決めるといいだろう。



←進む方向を決めているときには、止まる予定のパネルの周囲が光っている。

パネルの種類

スタートパネル

ボードのスタート地点。4つのチェックパネルを通過してからもどってくると周回ボーナスが獲得でき、さらにコマンドカードが5枚になるまで補充される(右ページ参照)。目標BPに到達しているときはゴール地点になる。

チェックパネル

赤、青、黄色、緑の4色がある。止まるか通過するとボーナスBPが獲得でき、さらにコマンドカードが1枚補充される(右ページ参照)。これらの効果は、一度の周回でチェックパネルごとに1回ずつ得ることが可能。

コマンドパネル

止まったときに、表示されている量のBPを払って手持ちのコマンドカードをセットすれば、自分の所有パネルになる(→P.400)。誰かの所有パネルになると、セットされているコマンドカードと同じマークが中央に表示され、円内の色が持ち主に対応した色に変化。



←誰かが所有しているパネルには、レベル(左側)と通行料(右側)が表示される。

ボーナスパネル

最初からコマンドがセットされているパネル。止まったときに、表示されている量のBPを払ってコマンドを買い取れば、コマンドパネルに変化して自分の所有パネルになる。買い取ったパネルにセットされていたコマンドは、ゲーム終了時に入手可能。

スペシャルパネル

特別な効果が発動するパネル。止まったときには、ボードごとに決まっているさまざまな効果が発動する(→P.402)。

BPアップパネル

止まったときには、すべてのパネルの価値(→P.400)や、それ以降に全員が受け取ったり払ったりするBPの量が、表示されているUP率のぶんだけ上昇する。表示されているUP率は、誰かがこのパネルを通過するたびに増加していく。UP率の初期値と最大値、通過したときの増加量は、ボードごとに異なる。

ダメージパネル

止まったときには、表示されている量のBPを奪われる。奪われたBPは、そのダメージパネル上を移動するプライズキューブのボーナスBPとしてたまっていく。

プライズキューブ

ダメージパネルの上を転がるキューブ(外見はボードごとに異なる)。そばに★マークでカウントが表示されており、キューブの上に乗って移動すると転がってカウントが減っていく。カウントをゼロにすればボーナスBPが手に入ったのち、カウントが初期値にもどる。



←あとからきた人がキューブを転がすと、乗っていた人は下に落ち、ダメージパネルにBPを奪われる。

基本ルール パネルを獲得しながらBPを増やす

『コマンドボード』のプレイ中は、ダイスを振ってパネルを進みながら、総資産(所持BPと所有パネルの価値の合計)を目標BP以上にすることを目指す。BPを入手するおもな方法は、右下の表のとおり。チェックパネルを通過して周回ボーナスを獲得するのが基本となるが、それと同時に、自分の所有パネルを増やして通行料をもらいやすくするのも大切だ(→P.400)。なお、自分のターンでは、右の図のようなことができる。メニューで「ハンド」や「ステータス」などを利用できるのは、ダイスを振る前だけなので注意しよう。



⬆Ⓐボタンでカーソル移動モードにしたあとに◎ボタンを押せば、パネル情報を表示できる。進行方向を決めるときに活用するといい。



⬅通行料は、相手のBPを減らしつつ自分のBPを増やせるのが大きな利点。

自分のターンのときにできるおもなこと

- **ダイスを振る前**
  - ●メニューで「ハンド」などを行なう
  - ●カーソル移動モードでパネル情報を見る
- ⬇
- **ダイスを振る**
- ⬇
- **ダイスを振ったあと**
  - ●移動する前に進む方向を決める(特定の状況のときのみ)
  - ●分岐点で進む方向を決める
- ⬇
- **パネルに止まったあと**
  - ●止まったパネルを購入したり、自分の所有パネルのレベルを上げたりする(→P.400)

BPのおもな入手方法

入手方法	入手する量
チェックパネルを通過する	300〜1000BP(ボードごとに異なる)
4つのチェックパネルを通過後にスタート地点にもどる(周回ボーナス)	(下記参照)
自分の所有パネルに対戦相手が止まる	そのパネルの通行料(→P.400)
スペシャルパネルの特定の効果を発動させる	効果ごとに決められた量(→P.402)

周回ボーナスでもらえるBPの量

下記の3種類のボーナスの合計

LAP	周回数×150
PANEL	所有パネルの価値の合計÷2
CARD	所持カード枚数×100

※小数点以下は四捨五入

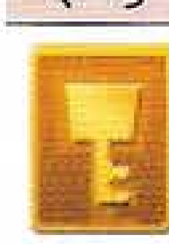
コマンドカード

『コマンドボード』では、持っているデッキコマンドを「コマンドカード」として使用する。このカードは、コマンドパネルにセットしたり(→P.400)、ハンドで使ったり(→P.404)するのだ。カードは一度に5枚まで所持でき、最初に5枚くばられたあとは、チェックパネルを通過すると1枚、周回ボーナスを獲得すると5枚になるまで、それぞれ補充される。

カードになるコマンドの選ばれかた

- ●レベルが最大に達していないコマンドが優先的に選ばれる
- ●レベルがないコマンド(『エスナ』『ジャンプ』など)は選ばれない

コマンドカードの種類

マーク	カード名	対応するコマンド
	アタックカード	●アタックコマンド
	まほうカード	●マジックコマンド
	その他カード	●フレンドコマンド ●アクションコマンド全般 ●シュートロックコマンド
	ジョーカーカード	なし (コマンドカード入手時に10%の確率で出現する/※1)

※1……持っているデッキコマンドが極端に少ないと、周回ボーナスでジョーカーカードが1枚補充されることがある(→P.603)

コマンドパネル 手持ちのコマンドカードをセットして入手

コマンドパネルは、最初の状態だと誰のものでもないが、BPを消費して購入し、コマンドカードをセットすれば、自分のパネルにできる。自分のパネルに対戦相手が止まると、その人から通行料としてBPを受け取れるのだ。パネルの購入価格や通行料は、パネルごとに設定されている「価値」によって決定する。また、パネルには0〜5のレベルがあり、これが高いほど価値も上がる仕組みだ(下記参照)。ちなみに、コマンドパネルに止まったときの効果は、そのパネルの所有者によって右の表のように変わるので、覚えておこう。

コマンドパネルに止まったときの効果

パネルの所有者	効果
(いない)	●表示されている購入価格(パネルの価値)と同量のBPを消費してコマンドカードをセットすれば、そのパネルを自分のものにできる
自分	●BPを消費すれば、そのパネルをレベルアップできる(下記参照) ●BPを消費すれば、セットしているコマンドカードを交換できる(右ページ参照)
対戦相手	●表示されている通行料と同量のBPを、パネルの所有者に払う ●パネルの所有者に高額のBPを払えば、そのパネルを買い取って自分のものにできる(右ページ参照)

パネルの価値の決まりかた

基本価値×BPアップパネルによるUP率
×LV補正×連鎖ボーナス×独占ボーナス

※上限は9999、小数点以下は四捨五入
※基本価値はP.408〜419のボードデータページに掲載
※LV補正は右の表、連鎖ボーナスと独占ボーナスは右ページを参照
※所有者がいないコマンドパネルのパネルLVはゼロ

パネルLV	LV補正
LV0〜1	1.0
LV2	1.5
LV3	3.0
LV4	5.0
LV5	8.0

通行料の決まりかた

パネルLV	通行料
LV1	価値の40%
LV2	
LV3	価値の50%
LV4	
LV5	価値の60%

※小数点以下は切り捨て



⬆コマンドパネルには、ジョーカーカード以外のコマンドカードをセットできる。

⬇ボーナスパネルの購入価格も、コマンドパネルと同じようにして決まる。



パネルのレベルアップ

購入したコマンドパネルは、パネルLVが0から1になる。以降は、下記の状況のときに、BPを消費してパネルLVをアップできるのだ。パネルLVが上がると価値が上昇し、通行料や周回ボーナスも高くなるので、チャンスがあればレベルを上げていこう。なお、レベルアップに必要なBPは、右のような法則で決まる。



⬅必要なBPを持っていれば、一度に2以上のレベルアップも可能だ。

パネルのレベルアップができる状況

- ●自分のコマンドパネルに止まると、そのパネルのレベルアップが可能
- ●チェックパネルかスタートパネルに止まると、自分のパネルのなかからひとつを選んでレベルアップが可能

レベルアップに必要なBPの量

現在のパネルの価値と
レベルアップ後のパネルの価値との差額

※この計算のときは、連鎖ボーナスと独占ボーナスが無視される
※「基本価値×(レベルアップ後のパネルLVでのLV補正－現在のパネルLVでのLV補正)×BPアップパネルによるUP率」でも算出可能

連鎖とエリア独占

コマンドパネルやボーナスパネルを購入するときに、同じマークが並ぶようにコマンドカードをセットすると、「連鎖ボーナス」が発生して、それぞれのパネルの価値が上がる。この連鎖ボーナスは、マークを並べた個数が増えるにつれて大きくなっていく(下記参照)。

連鎖ボーナスの決まりかた

同じマークが2個並ぶと1.1倍、
3個並ぶと1.2倍……
(以降、1個増えるごとに倍率が0.1ずつ上昇)

独占ボーナスの値

1.5倍

同様に、色で区切られた特定のエリア内にあるコマンドパネルやボーナスパネルをひとりで全部購入すると、「独占ボーナス」が発生して、エリア内のパネルの価値が上がる。連鎖ボーナスと独占ボーナスは同時に発生させることができるので、積極的に狙うといい。



⬆連鎖ボーナスは比較的発生させやすい。つねにマークの並びを考えてパネルを購入しよう。

パネルの買い取り

対戦相手のパネルに止まって通行料を払ったあとは、そのパネルを買い取って自分のものにすることもできる。買い取ったパネルのコマンドは、ゲーム終了時に入手可能だ。ただし、買い取るには、パネルの価値の5倍のBPを、パネルの所有者に払わなければならない。



⬅結果的に相手のBPが増えてしまうため、買い取りはよく考えて行なおう。

セットしたコマンドカードの交換

自分のパネルに止まると、パネルの価値の半分のBPを消費して、そのパネルにセットしているコマンドカードを交換できる。手持ちのカードのなかから新しくセットするコマンドを選ぶと、以前にセットしてあったコマンドが消えて、新しいものに入れかわるのだ。



⬅コマンドカードの交換は、連鎖ボーナスを発生させたいときなどに行なうといい。

パネルの売却

BPを払ったり奪われたりするときに所持BPが足りないと、所有しているパネルを売却することになる。売却すれば、そのパネルの価値の半分のBPが手に入るのだ。なお、すべてのパネルを売却してもまだ足りない場合は、所持BPがマイナスのままプレイがつづく。



⬅売却したパネルは、誰も所有していない状態のコマンドパネルに変わる。

スペシャルパネル ボードごとに異なる特殊な効果が発生する

スペシャルパネルに止まると、以下のような特別な効果が発生する。どの効果が発生するかはボードごとに決まっているが、「キャプテン ジャスティス」と「キャプテン ダーク」は、ディズニータウンをクリアしたあとならトゥーンボード以外のどのボードでも発生するのだ。



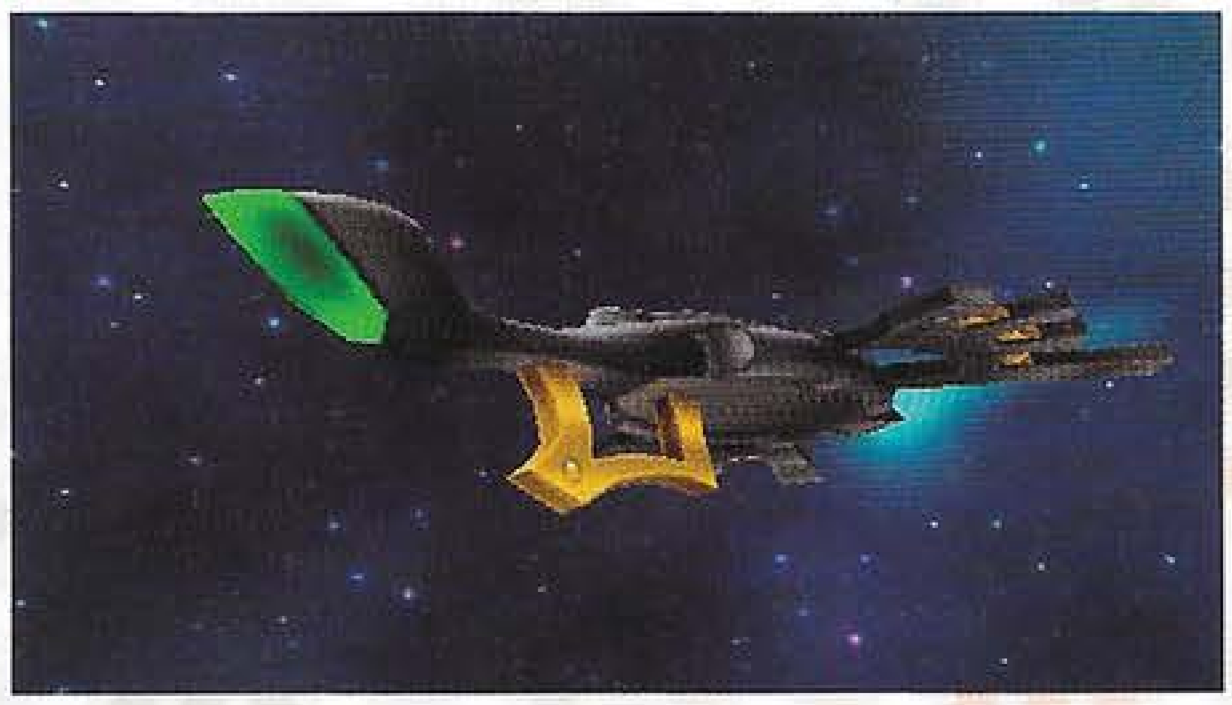
←ほとんどの効果は自分に有利なものだが、なかには不利になるものもある。

スペシャルパネルの効果

キーブレード ライダー

発生するボード　キーブレードボード、シークレットボード

キーブレードライドを利用して、ボード内の好きなパネルへ移動できる。移動したあとは、止まったパネルの効果が発生(スペシャルパネルへ移動した場合は効果が発生せずにターンが終わる)。ふだんは、通過していないチェックパネルやスタートパネルに移動するのがオススメだが、どうしても買い取りたいパネルがあるなら、そこへ向かうといい。



ビビディ・バビディ・ブゥ!

発生するボード　ロイヤルボード

フェアリー・ゴッドマザーがダイスに魔法をかけてくれて、そのダイスを振って出た目に応じたBPを入手できる。もらえるBPの量は以下のとおりで、出たダイスの目が大きいほど多い。

入手できるBPの量
ダイスの目×300BP



エレクトリック スパーク

発生するボード　スペースシップボード

試作品221号の力で電気を全身にまとい、誰かのターンが終了するたびに、自分から3マス以内にいる対戦相手からBPを奪う。この電気は、発生から4ターンが経過するまで残りつづける。

対戦相手から奪えるBPの量
ひとりにつき100BP



ファンタジア

発生するボード　トゥーンボード

チップとデールが花火を打ち上げて、所有しているパネルの枚数に応じたBPを入手できる。パネルが多いほど入手量は増えるため、ゲーム序盤よりも中盤以降で止まったときのほうが効果は大きい。

入手できるBPの量

(所有パネル枚数＋1)×300BP



ハニー パラダイス

発生するボード　ハニーポットボード

巨大カボチャに吹き飛ばされた6個のハチミツ入りのつぼが、自分の立っているパネルと、ボード内の5ヵ所のパネルに落ちてくる。6個のつぼのうち、2個はハチが群がっており、自分に落ちてきたのがふつうのつぼなら100BP入手、ハチが群がるつぼなら100BP失う。つぼが落ちたほかのパネルでも、そのパネルに止まったときに、同じ量のBPが増減する。



キャプテン ジャスティス／キャプテン ダーク

5～8ターンのあいだ、キャプテン・ジャスティスかキャプテン・ダークが1マスうしろをついてきて、自分のターン終了時に下記のいずれかの行動をとる。この状態のときに、ほかの対戦相手とすれちがったり同じパネルに止まったりすると、キャプテン・ジャスティス＆ダークはその対戦相手についていくようになる。なお、キャプテン・ジャスティス＆ダークは、一度にひとりしか現れない。

キャプテン・ジャスティスの行動

- 50～200BPをくれる
- 自分が立っている所有者のいないコマンドパネルを、通常の0.5～1倍の価格で購入する(※1)

キャプテン・ダークの行動

- 50～200BPを盗む
- 自分が立っている所有者のいないコマンドパネルを、通常の2～3倍の価格で購入する(※1)

発生するボード　トゥーンボード以外すべて（ディズニータウンをクリアしたあとのみ）

キャプテン ジャスティス



キャプテン ダーク



※1……その参加者が持っているデッキコマンドのいずれかがセットされる。また、所持BPが足りない場合はマイナスになる

CHAPTER 6 ミニゲーム MINI GAME

ハンド　コマンドカードを消費して有利な効果を得る

ダイスを振る前には、1ターンに1回のみ、手持ちのコマンドカードを一時的に消費して「ハンド」を発動できる。ハンドには10種類の効果があり、カードの組み合わせでどの効果が発動するかが決まるのだ。ちなみに、ジョーカーチャンスやゴールデンチャンスで発動するキャプチャーの効果には、下記の特徴がある。



←まずは発動したい効果を選択し、そのあとで消費するカードを選ぶ。

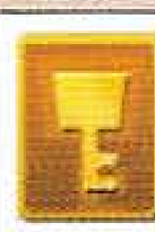
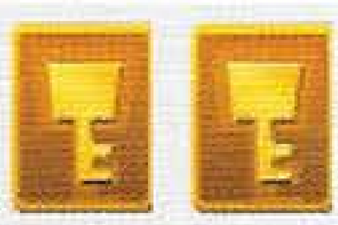
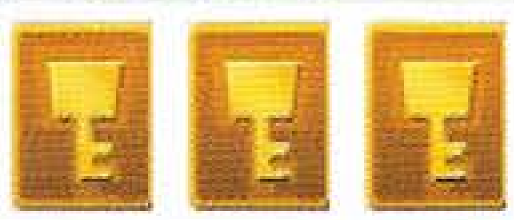


➡ジョーカーカードを消費するハンドでは、効果をスロットで決定することに。

キャプチャー時の特徴

- ●所有者がいるパネルでも、無料で自分のものにできる
- ●所有者がいないコマンドパネルを入手した場合は、自分が持っているデッキコマンドのいずれかがセットされる

ハンドの種類

名前	必要なカードの組み合わせ	効果
スタン		対戦相手をひとり選んで、つぎのターンの行動を封じる
方向チェンジ		そのターンにかぎり、ダイスを振ったあとで進む方向を自由に選べる
通行料2倍		5ターンのあいだ、自分が所有するすべてのパネルの通行料が2倍に増える
ダイス×2		そのターンにかぎり、2個のダイスを振って出た目の合計だけパネルを進める
ダイス×3		そのターンにかぎり、3個のダイスを振って出た目の合計だけパネルを進める
BPガード		全身を包むバリアを張り、所持BPが減る効果を防げる。ただし、防ぐ効果が一度発動するとバリアは消える
コンフュ		3ターンのあいだ、対戦相手全員を分岐点で勝手な方向に進ませる
BPマグネ		「対戦相手全員の所有パネルの合計枚数×100」のBPを獲得する
ジョーカーチャンス		回転するスロットを止めて、ほかのハンドの効果や、いずれかのパネルを無料で入手する「パネルキャプチャー」の効果を発動させる
ゴールデンチャンス		回転するスロットを止めて、ジョーカーチャンスで得られる効果や、いずれかのエリア内の全パネルを無料で入手する「エリアキャプチャー」の効果を発動させる

リザルト 終了時にはコマンドとCPを獲得できる

『コマンドボード』での勝敗は、所持BPにすべての所有パネルの価値を加えた総資産で決まる。誰かひとりが、総資産を目標BP以上まで増やしてからスタートパネルにもどればゲーム終了となり、下記の要領で順位が決定。その後、順位にかかわらず、買い取ったパネルにセットされていたコマンドが手に入ったり、自分のパネルにセットしていたコマンドが成長したりするのだ。



⬆対戦相手のパネルやボーナスパネルを買い取っておけば、セットされていたコマンドが手に入る。

順位の決まりかた

- ●総資産を目標BP以上にしてスタートパネルへ最初にもどった人が優勝
- ●優勝者以外で、総資産の多いほうが2位、少ないほうが3位(総資産が優勝者より多くても、優勝にはならない)

コマンドの入手ルール

- ●買い取ったパネルにセットされているコマンドが新たに手に入る
- ●対戦相手に買い取られたコマンド、売却したコマンド、ハンドで消費したコマンドなどは、失われずにもどってくる

セットしていたコマンドの成長

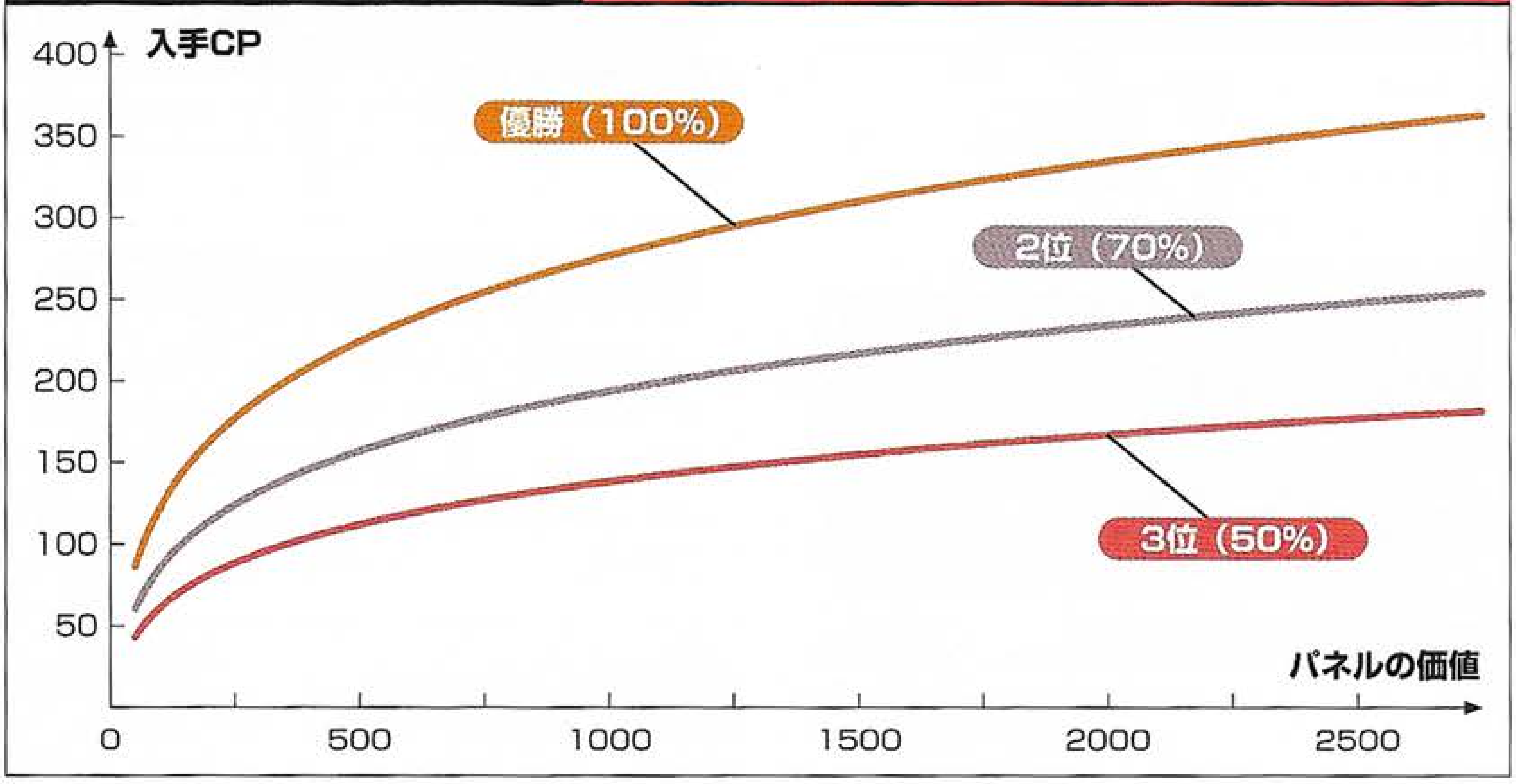
ゲーム終了時には、自分のパネルにセットしていたすべてのコマンドにCPが加算される。獲得できるCPは、セットしていたパネルの価値が高いほど多い(右の表や下のグラフを参照)。ただし、順位が2～3位だと、それぞれ優勝時の70%と50%に減ってしまうので注意しよう。


⬅CPが加算されていく画面では、◎ボタンを押すと早送りができる。

パネルの価値による入手CPの目安

パネルの価値	入手CP			パネルの価値	入手CP		
	優勝	2位	3位		優勝	2位	3位
50	86	60	43	1000	270	189	135
75	105	73	52	1300	290	203	145
100	120	84	60	1600	307	215	153
150	142	99	71	2000	326	228	163
200	158	111	79	2500	346	242	173
250	172	120	86	3000	362	253	181
300	184	128	92	4000	389	272	194
400	203	142	101	5000	410	287	205
500	218	152	109	7500	450	315	225
700	242	169	121	9999	479	335	239

パネルの価値と入手CPの対応グラフ



アドバイス どのボードでも通用する戦術を覚えよう

『コマンドボード』で優勝を目指すなら、いくつかのコツを覚えておきたい。以下に、プレイで役立つ戦術をまとめているので、これらを意識しながらプレイしてみよう。なお、ボードの種類によって、こまかい対処法は変わるものの、基本的には同じ戦略でプレイすれば大丈夫だ。



⬅目標BPが高いほど優勝するのが難しくなる。慣れないうちは低く設定しよう。

危険が少ないルートを進む

分岐点で進む方向を決めるときは、ダメージパネルがつづく場所や、高額の通行料を取られるパネルがある場所を避けるようにしたい。少し遠まわりになっても、所持BPが減る危険がある場所は通らないほうが無難だ。



⬆ダメージパネルがつづく場所を通るときは、プライズキューブを利用したい。

基本は周回ボーナス狙い

BPを手に入れる方法はたくさんあるが、一度に大量のBPを獲得できる方法はかぎられている。そのなかでもっとも手軽なのが周回ボーナスだ。プレイ中は、周回ボーナスを獲得することを第一の目標にパネルを進んでいくといい。

BPを大量に入手する手段

- 周回ボーナスを獲得する
- プライズキューブのカウントをゼロにする
- 対戦相手の所有パネルが多いときにハンド「BPマグネ」を発動させる



⬆とくに、所持BPが少ない序盤では、周回ボーナスが大きな収入源になる。

パネルの購入は計画的に

開始直後は、コマンドパネルを手当たりしだいに購入したりレベルアップさせたりすると、所持BPやコマンドカードがすぐに尽きてしまう。パネルの購入やレベルアップは、計画的に行なっていこう。そのときには、下記のようなことに注意しておきたい。

パネルの購入やレベルアップで大切なこと

- 分岐点や、スタートパネル周辺など、人がよく通る場所を優先的に購入する
- 連鎖ボーナスを狙うために、ボーナスパネルの隣には、ボーナスパネルのコマンドと同じマークのカードをセットする
- 所有者のいないパネルの隣を購入するときは、連鎖ボーナスを見越して、所持枚数の多いマークのカードをセットする
- 連鎖ボーナスや独占ボーナスが発生しているパネルを重点的にレベルアップさせる



⬆パネルのレベルアップは、通行料を上げるだけでなく、買い取り防止にもなる。

買い取りはほしいものにしぼる

対戦相手のパネルを買い取るときには、パネルの価値の5倍ものBPを相手に払う。結果的に相手を有利にしてしまうので、買い取りはしないほうがいい。ただし、セットされているコマンドを手に入れたい場合は例外。買い取っていたパネルのコマンドは、優勝できなくてもゲーム終了時に手に入るので、ほしいコマンドがあるなら勝敗を無視してでも買い取りをしよう。

ハンドを活用して形勢逆転

ハンドを上手に使っていくと、ゲームを有利に進めることができる。とくに効果的なハンドを下の表にまとめたので、参考にしてほしい。ただし、ハンドに頼りすぎると、手持ちのカードがなくなってコマンドパネルを購入できなくなるので、バランスを考えて使っていこう。

有効なハンドの使いかた

名前	使いかた
スタン	足止めして、相手にキャプテン・ダークを押しつけたり、ゴールを阻止したりする
ダイス×2 ダイス×3	とにかく早く周回ボーナスを獲得したいときに使う。ダメージパネルがある場所を通るときなどにも有効
BPマグネ	対戦相手の所有パネル枚数が多いときに使えば、手っ取り早くBPを大量に獲得できる
ジョーカーチャンス	手に入れたら、すぐに使ってしまってかまわない。スロットは、止めたい目の5～6個手前で◎ボタンを押すといい

対戦相手の動きを読む

対戦相手の行動には下記の特徴がある。覚えておけば、何かと役に立つはずだ。

対戦相手の行動の特徴

- 周回ボーナスの獲得を優先させる
- パネルをレベルアップさせるときは、1回につき1レベルぶんだけ上げる
- 使うハンドはジョーカーチャンスのみ
- 所持BPが500BP未満になるときや、総資産が目標BPに近づいたときは、パネルの購入やレベルアップをひかえる



⬆どの対戦相手も同じように行動するので、相手によって戦略を変えなくていい。

このあとのボードデータページの見かた



①**ボードの名前**
②**基本データ**……そのボードの基本的なデータ。「目標BP」は、プレイ開始前に選べる3種類の値を記載している。
③**ボードマップ**……そのボードの全体図。各パネルに書かれている数値は初期状態のもの。ボーナスパネルの番号は、④「パネルデータ」に対応。
④**パネルデータ**……ボーナスパネルの内容、チェックパネル通過時のボーナスBP、BPアップパネルのUP率、スペシャルパネルで発動する効果。ボーナスパネルのリストの意味は以下のとおり。
- **No.**…③「ボードマップ」の番号と対応。
- **キャンプメニュー**…キャンプメニューからプレイしたときにセットされているコマンド。「限定品」に書かれているコマンドを持っていないときはそのコマンド、持っているときは「通常」のコマンドがセットされている。確率によって変わる場合は、カッコ表記でその確率を記載。「——」は、コマンドがセットされておらず、通常のコマンドパネルになることを示す。
- **ミラージュアリーナ**…ミラージュアリーナでプレイしたとき(→P.461)にセットされているコマンド。「——」は、コマンドがセットされておらず、通常のコマンドパネルになることを示す。

⑤**対戦相手のコマンドカード**……対戦相手が使うコマンドカードの内容。ゲーム開始時やカード補充時には、これらのなかから選ばれた1～5枚のカードがくばられる。
⑥**アドバイス**……そのボードでプレイするときのアドバイス。

コマンドボード

ボード1 キーブレードボード

基本データ

遊べるようになる条件	旅立ちの地を出発する

対戦相手 操作キャラクター	相手
テラ	ヴェントゥス、アクア
ヴェントゥス	テラ、アクア
アクア	テラ、ヴェントゥス

目標BP	5000／10000／15000
初期BP	1000



ボードマップ



コマンドパネル	ボーナスパネル	BPアップパネル	スペシャルパネル
スタートパネル	チェックパネル	ダメージパネル	プライズキューブ

パネルデータ

※1……ディズニータウンをクリアしたあとのみ

	No.	キャンプメニュー 通常	キャンプメニュー 限定品	ミラージュアリーナ
ボーナスパネル	❶	ゼログラビデ	ラグナロク	ゼログラビデ
	❷	マグネ(80%)、ケアル(20%)	—	—
	❸	ストライクレイド(50%)、ポイズンブレード(50%)	—	—
	❹	ブリザド(50%)、エアロ(50%)	—	—
	❺	コンフュ(50%)、スロウ(50%)	—	—

チェックパネル
300BP

BPアップパネル	
初期UP率	1%
増加量	3%
最大UP率	10%

スペシャルパネル

- キーブレード ライダー
- キャプテン ジャスティス(※1)
- キャプテン ダーク(※1)

対戦相手のコマンドカード

ヴェントゥス

	名前	LV	枚数
アタック	エリアルブレイク	1	2
		2	2
	スライドダッシュ	1	2
		2	2
	ファイアダッシュ	1	4
	ストライクレイド	1	3
		2	1
まほう	ケアル	1	4
	マグネ	1	4
	エアロ	1	1
		2	3
	コンフュ	1	3
		2	1
	スロウ	1	3
		2	1

アクア

	名前	LV	枚数
アタック	エリアルブレイク	1	3
		2	1
	スライドダッシュ	1	4
まほう	ファイア	1	2
		2	2
	ブリザド	1	1
		2	3
	サンダー	1	2
		2	2
	ケアル	1	4
	ゼログラビデ	1	4
	マグネ	1	4
	バインド	1	3
		2	1

テラ

	名前	LV	枚数
アタック	エリアルブレイク	1	4
	スライドダッシュ	1	2
		2	1
		3	1
	ポイズンブレード	1	4
	スタンブレード	1	1
		2	2
		3	1
	バインドストライク	1	3
		2	1
まほう	ゼログラビデ	1	4
	バインド	1	2
		2	2
	ポイズン	1	4
	スリプル	1	4

アドバイス 周回ボーナスを狙ってスピード勝負に持ちこむ

コマンドパネルやボーナスパネルの枚数が少なく、通行料はそれほど得られない。ダイス×2やダイス×3のハンドを活用して、できるだけ早く周回ボーナスを獲得していこう。ボード右側の分岐点では、ダメージパネルを避けるためにも、プライズキューブに乗れる方向へ進むといい。

このボードでの有効な戦術

- スペシャルパネルの「キーブレード ライダー」の効果で、目的のパネルまで一気に移動する
- コマンドパネルの枚数が少なく、コマンドカードがあまり気味になるので、ハンドを多用する



⬅「ラグナロク」がセットされているボーナスパネルがあるので、ぜひ買い取ろう。



➡購入するパネルは、ボード左側のオレンジエリアやブラックエリアのものがオススメ。

コマンドボード

ボード2 ロイヤルボード

基本データ

遊べるようになる条件	キャッスル・オブ・ドリームをクリアする

対戦相手	操作キャラクター	相手
	テラ	シンデレラ(ドレス)
	ヴェントゥス	シンデレラ(普段着)
	アクア	シンデレラ(普段着)

目標BP	6000／14000／22000
初期BP	1000

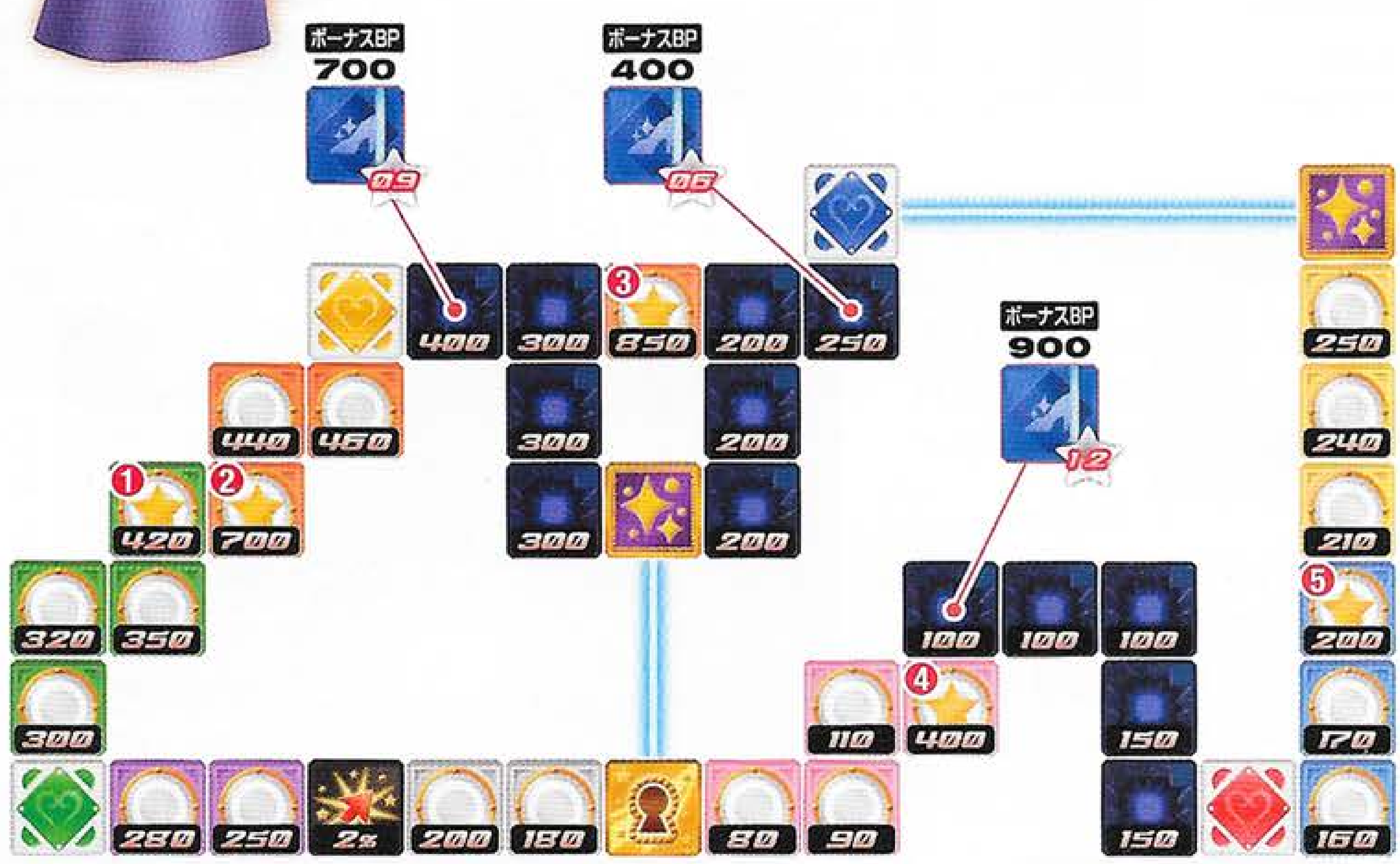


ボードマップ



ミニマップ





コマンドパネル　ボーナスパネル　BPアップパネル　スペシャルパネル
スタートパネル　チェックパネル　ダメージパネル　プライズキューブ

パネルデータ

※1……ディズニータウンをクリアしたあとのみ

	No.	キャンプメニュー 通常	キャンプメニュー 限定品	ミラージュアリーナ
ボーナスパネル	❶	スタンブレード	テラ ― ヴェントゥス ― アクア ウィッシュブレード	―
	❷	テラ ― ヴェントゥス ― アクア チャージバリア	テラ チャージガード ヴェントゥス チャージガード アクア ―	―
	❸	ファイアダッシュ	メテオシャワー	―
	❹	ファイア(60%)、 サンダー(40%)	―	―
	❺	バインド(40%)、 ストップ(40%)、 ブラックアウト(20%)	―	―

チェックパネル
350BP

BPアップパネル	
初期UP率	2%
増加量	4%
最大UP率	10%

スペシャルパネル

- ビビディ・バビディ・ブゥ！
- キャプテン ジャスティス(※1)
- キャプテン ダーク(※1)

対戦相手のコマンドカード

シンデレラ(普段着)

	名前	LV	枚数
アタック	リフレクブリッツ(※2)	1	4
	ウィッシュブレード(※2)	1	3
		2	1
	スタンブレード	1	2
		2	2
	コンフュストライク	1	4
まほう	ブリザド	1	4
	サンダー	1	3
		2	1
	ゼログラビデ	1	4
	マグネ	1	2
		2	2
	エアロ	1	2
		2	2
	バインド	1	2
		2	2
	ストップ	1	3
		2	1
その他	チャージガード(※3)	1	3
		2	1
	チャージバリア(※2)	1	2
		2	2

シンデレラ(ドレス)

	名前	LV	枚数
アタック	リフレクブリッツ(※4)	1	4
	ウィッシュブレード(※4)	1	3
		2	1
	スタンブレード	1	2
		2	2
	コンフュストライク	1	4
まほう	ブリザド	1	4
	サンダー	1	3
		2	1
	ゼログラビデ	1	3
		2	1
	マグネ	1	4
	エアロ	1	2
		2	2
	バインド	1	3
		2	1
	ストップ	1	3
		2	1
その他	チャージガード	1	3
		2	1
	チャージバリア(※4)	1	3
		2	1



※2……ヴェントゥス編のキャンプメニューからプレイしたときは使ってこない(→P.461)
※3……アクア編のキャンプメニューからプレイしたときは使ってこない
※4……キャンプメニューからプレイしたときは使ってこない

アドバイス スペシャルパネルに止まれれば優位に立てる

参加人数がふたりのみで、かならず1対1の対戦になる。運に左右されるが、「ビビディ・バビディ・ブゥ！」の効果で大量のBPが手に入るため、ボード中央部の分岐点を利用して、できるかぎりスペシャルパネルに止まっていきたい。なお、対戦相手のシンデレラは、操作キャラクターによって衣装が変わり、使うコマンドカードも少しだけ変化する。

このボードでの有効な戦術

- スペシャルパネルの「ビビディ・バビディ・ブゥ！」の効果で、BPを大量に入手する
- BPガードのハンドを使って、対戦相手のパネルに止まっても通行料を払わないようにする



←ボード中央部のボーナスパネルには『メテオシャワー』がセットされている。

コマンドボード

ボード3 スペースシップボード

基本データ

遊べるようになる条件	ディープスペースをクリアする

対戦相手	操作キャラクター	相手
	テラ	626号(スティッチ)、ガントゥ
	ヴェントゥス	626号(スティッチ)、ガントゥ
	アクア	626号(スティッチ)、ガントゥ

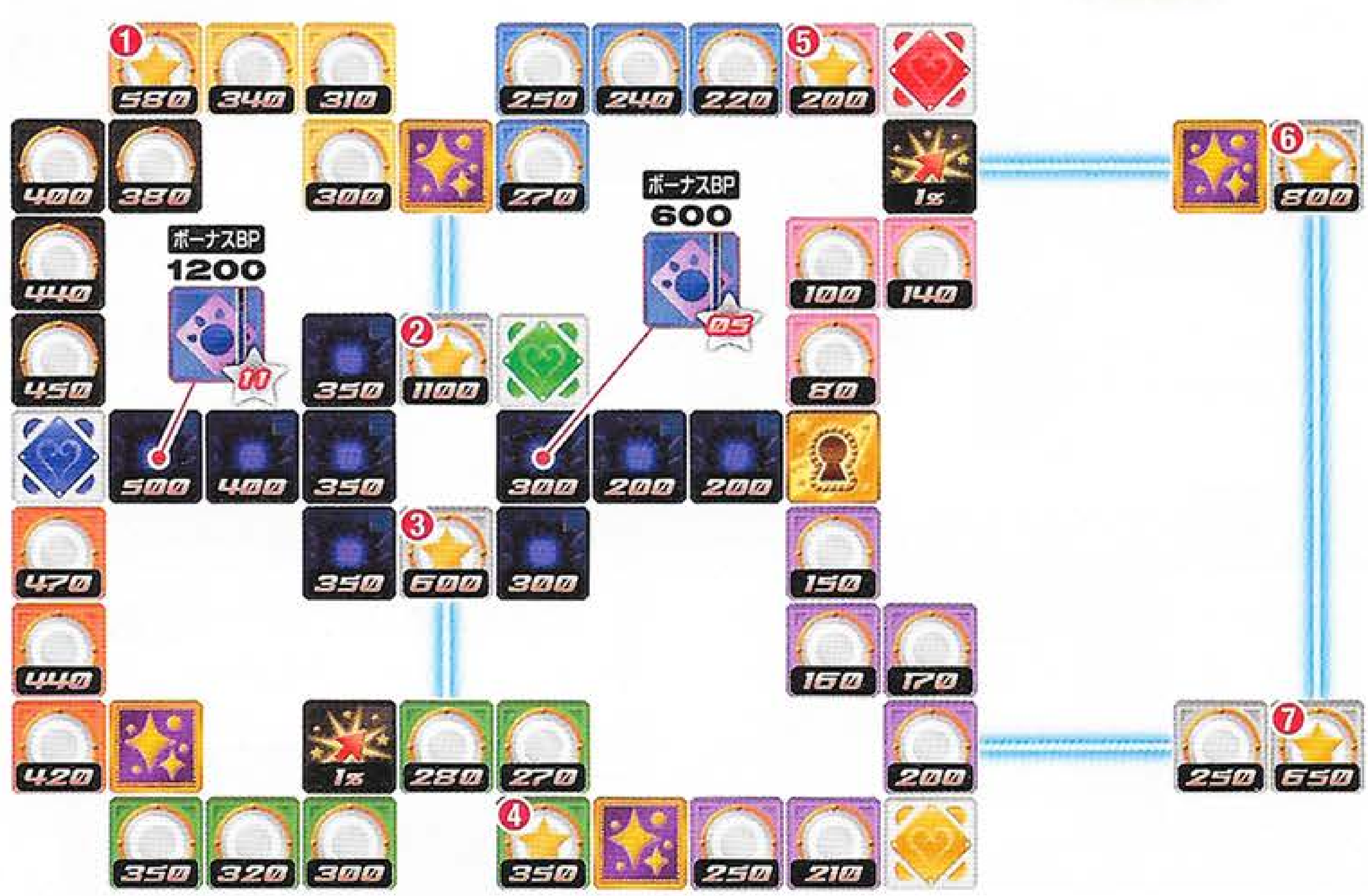
目標BP	10000/16000/25000
初期BP	1500



ボードマップ







- コマンドパネル
- ボーナスパネル
- BPアップパネル
- スペシャルパネル
- スタートパネル
- チェックパネル
- ダメージパネル
- プライズキューブ

パネルデータ

※1……ディズニータウンをクリアしたあとのみ

	No.	キャンプメニュー 通常	キャンプメニュー 限定品	ミラージュアリーナ
ボーナスパネル	❶	ファイガ	ハイジャンプ	—
	❷	ゼログラビガ	ライトニングレイ	ゼログラビガ
	❸	ソニックレイヴ(50%)、サンダガ(50%)	—	—
	❹	サンダラ(50%)、エアロラ(50%)	—	—
	❺	ブラックアウト(50%)、スナイプバーニング(50%)	—	—
	❻	—	マグネクラッシュ	—
	❼	ミニマム	テラ リミットストーム ヴェントゥス — アクア —	—

チェックパネル
400BP

BPアップパネル	
初期UP率	1%
増加量	3%
最大UP率	10%

スペシャルパネル

- エレクトリック スパーク
- キャプテン ジャスティス(※1)
- キャプテン ダーク(※1)

対戦相手のコマンドカード

626号(スティッチ)

	名前	LV	枚数
アタック	エリアルブレイク	1	3
		2	2
	ファイナルブレイク	1	5
	マグネクラッシュ	1	2
		2	3
まほう	サンダー	1	5
	サンダラ	1	1
		2	2
		3	2
	デトネシールド	1	2
		2	3
	ゼログラビガ	1	2
		2	3
	マグネ	1	3
		2	1
		3	1
	エアロラ	1	4
		2	1

ガントゥ

	名前	LV	枚数
アタック	スライドダッシュ	1	4
		2	1
	ファイアダッシュ	1	1
		2	4
	ソニックレイヴ	1	4
		2	1
	スタンブレード	1	5
	リミットストーム(※2)	1	3
		2	2
まほう	ファイラ	1	3
		2	2
	ファイガ	1	3
		2	2
	ブラックアウト	1	3
		2	2
	スナイプバーニング	1	4
		2	1



※2……ヴェントゥス編かアクア編のキャンプメニューからプレイしたときは使ってこない(→P.461)

アドバイス 中央部の分岐点をうまく使って進んでいこう

ボードの中央部に分岐点がたくさんあるため、ボード左側の通りたくないパネルを比較的避けやすい。ブルー、ピンク、パープルエリアのパネルを重点的に購入して、レベルを上げていくのが無難だ。各所のボーナスパネルには、『マグネクラッシュ』『リミットストーム』『ライトニングレイ』などの貴重なコマンドがセットされているので、買い取れるまで何度も挑戦するといいだろう。



➡ダメージパネルに奪われるBPは多めなので、なるべく止まらないように。



➡スペシャルパネルに止まったあとは、対戦相手から離れないように進もう。

このボードでの有効な戦術

- ダイス×2、ダイス×3、BPガードなどのハンドを使い、ボード中央部を通って近道をする

コマンドボード

ボード4 トゥーンボード

基本データ

遊べるようになる条件	ディズニータウンをクリアする

対戦相手 操作キャラクター	相手
テラ	ミニー、Capt.ダーク
ヴェントゥス	ミニー、Capt.ジャスティス
アクア	ミニー、Capt.ジャスティス

目標BP	6000／14000／22000
初期BP	1500



ボードマップ





コマンドパネル　ボーナスパネル　BPアップパネル　スペシャルパネル
スタートパネル　チェックパネル　ダメージパネル　プライズキューブ

パネルデータ

	No.	キャンプメニュー 通常	キャンプメニュー 限定品	ミラージュアリーナ
ボーナスパネル	1	コンフュストライク	バインドストライク	―
	2	ブリザド	ブリザラ	―
	3	ブリザラ	ブリザガ	―
	4	フリーズレイド	フリーズ	フリーズレイド
	5	―	ブリザドブレード	―
	6	ケアル(50%)、ゼログラビラ(50%)	―	―
	7	ストプラ(50%)、ブラックアウト(25%)、バインド(25%)	―	―

チェックパネル
400BP

BPアップパネル	
初期UP率	3%
増加量	3%
最大UP率	15%

スペシャルパネル

●ファンタジア

対戦相手のコマンドカード

ミニー

	名前	LV	枚数
まほう	ブリザラ	1	3
		2	1
	ブリザガ	2	4
	ケアル	1	1
		3	3
	ケアルラ	1	2
		2	2
	マグネ	1	2
		2	1
		3	1
	ミニマム	1	1
		2	3
	バインド	1	1
		2	3
	ストプラ	1	2
		2	2

Capt.ジャスティス

	名前	LV	枚数
アタック	フリーズレイド	1	3
		2	1
	ブリザドブレード	1	4
	スロットブレード	1	2
		2	2
	ファイアストライク	1	3
		2	1
	バインドストライク	1	2
		2	2
まほう	ファイラ	1	2
		2	2
	サンダラ	1	4
	ゼログラビラ	1	4
	ストプラ	1	4

Capt.ダーク

	名前	LV	枚数
アタック	フリーズレイド	1	4
	ブリザドブレード	1	4
	ファイアストライク	1	3
		2	1
	バインドストライク	1	3
		2	1
まほう	サンダラ	1	3
		2	1
	ゼログラビラ	1	4
	ブラックアウト	1	2
		2	2
	ストプラ	1	3
		2	1

アドバイス 序盤に所有パネルを増やせるかどうかが重要

スペシャルパネルに止まると、かならず「ファンタジア」の効果が現れる。そのときのBP入手量を増やすために、価格が低いパネルを序盤にたくさん購入したい。ボード上側のダメージパネルは、よほどのことがないかぎり通る必要はないだろう。なお、対戦相手にCapt.ジャスティスとCapt.ダークのどちらが現れるかは、操作キャラクターによって決まる。



←スペシャルパネルに止まりたいときは、ボード右下部分をグルグルまわるといい。



→ミニーは、まほうカードしか使わず、連鎖ボーナスが発生しやすいので注意。

このボードでの有効な戦術

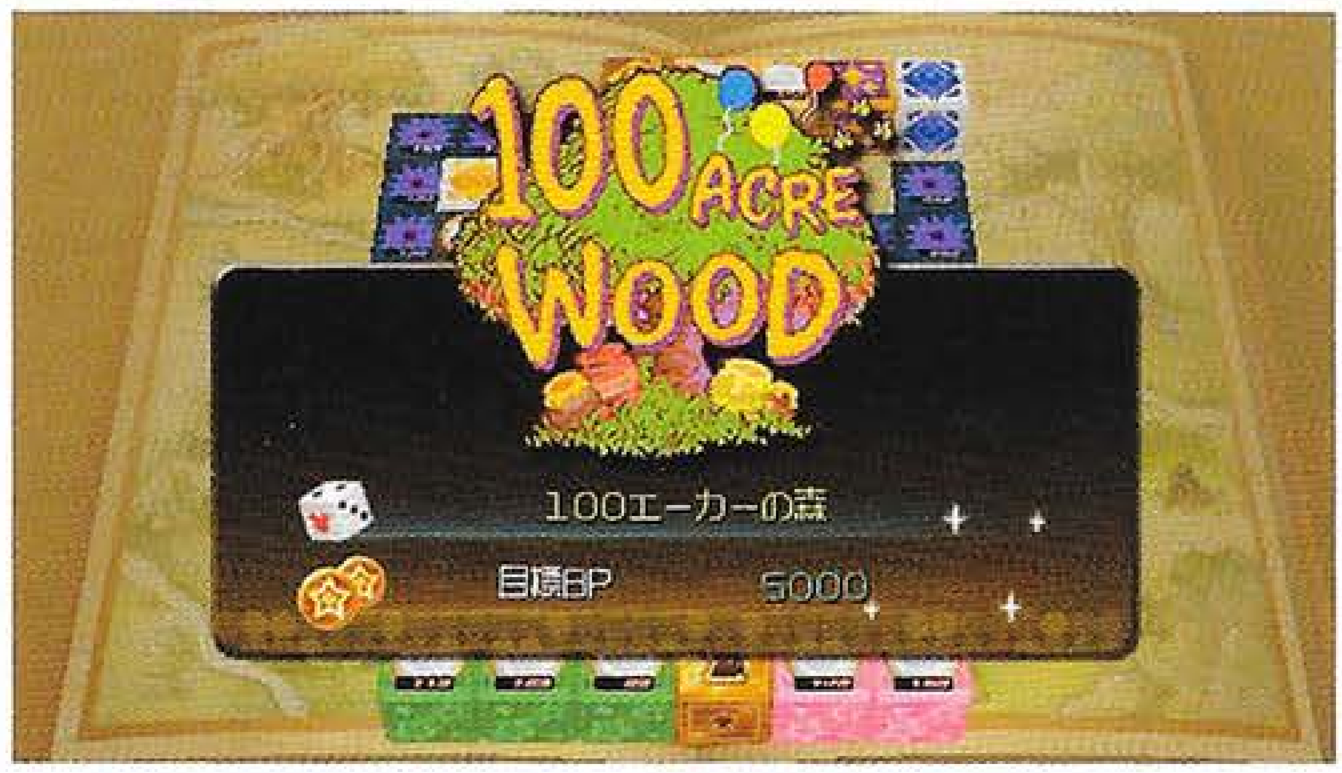
●所有パネルの枚数が多くなってきたら、スペシャルパネルの「ファンタジア」の効果で、大量のBPを入手する

コマンドボード

ボード5 ハニーポットボード

基本データ

遊べるようになる条件	レイディアントガーデンのマーリンの家で本を調べる



対戦相手	操作キャラクター	相手
	テラ	プー、ティガー
	ヴェントゥス	プー、ティガー
	アクア	プー、ティガー

目標BP	5000／10000／15000
初期BP	1000

ボードマップ







- コマンドパネル
- ボーナスパネル
- BPアップパネル
- スペシャルパネル
- スタートパネル
- チェックパネル
- ダメージパネル
- プライズキューブ

パネルデータ

※1……ディズニータウンをクリアしたあとのみ

	No.	キャンプメニュー 通常	キャンプメニュー 限定品	ミラージュアリーナ
ボーナスパネル	❶	ファイラ(70%)、ファイアブリッツ(30%)	—	—
	❷	コンフュストライク	テラ ソウルリリース ヴェントゥス — アクア —	—
	❸	サンダラ	テラ — ヴェントゥス サンダーロール アクア —	サンダラ
	❹	デトネスクウェア(50%)、ゼログラビラ(50%)	—	—

チェックパネル
300BP

BPアップパネル	
初期UP率	4%
増加量	2%
最大UP率	12%

スペシャルパネル

- ハニー パラダイス
- キャプテン ジャスティス(※1)
- キャプテン ダーク(※1)

対戦相手のコマンドカード

プー

	名前	LV	枚数
アタック	ファイアブリッツ	1	2
		2	2
	コンフュストライク	1	1
		2	3
まほう	ファイラ	1	2
		2	2
	サンダラ	1	2
		3	1
	サンダガ	1	2
	デトネスクウェア	1	2
		2	1
		3	1
	エアロ	1	4
	スロウ	1	7
		2	1
	スリプル	1	4

ティガー

	名前	LV	枚数
アタック	エリアルブレイク	1	3
		2	1
	ファイアストライク	1	3
		3	1
	バインドストライク	1	1
		2	1
	ソウルリリース(※2)	1	3
		2	1
まほう	サンダガ	1	3
	ケアルラ	1	4
	エアロラ	1	4
	ストプラ	1	1
		2	3
その他	ハイジャンプ	1	1
		2	1



※2……ヴェントゥス編かアクア編のキャンプメニューからプレイしたときは使ってこない(→P.461)

アドバイス プライズキューブの位置によって進む方向を変える

周回ボーナスを獲得するためには、ダメージパネルが並ぶ場所を通る必要がある。できるだけプライズキューブに乗って進みたいので、ボード中央部のワープルートを利用して進行方向を変え、プライズキューブのある場所を目指そう。ちなみに、テラ編の場合は、ティガーがコマンドをセットしたパネルを買い取ることで、通常よりも少し早めに『ハイジャンプ』を入手できる。

このボードでの有効な戦術

- ダイス×2、ダイス×3、BPガードなどのハンドを使って、ボード上側のダメージパネルがつづく部分を通り抜ける



←こまめにプライズキューブを転がしてボーナスBPを得るのも、わりと有効だ。



➡ダメージパネルに止まったときに備えて、所持BPは多めに保っておきたい。

コマンドボード

ボード6 シークレットボード

基本データ

遊べるようになる条件	ほかの5つのすべてのボードで優勝する

対戦相手	操作キャラクター	相手
	テラ	ヴェントゥス、アクア
	ヴェントゥス	テラ、アクア
	アクア	テラ、ヴェントゥス

目標BP	20000／35000／50000
初期BP	1500



ボードマップ



コマンドパネル	ボーナスパネル	BPアップパネル	スペシャルパネル
スタートパネル	チェックパネル	ダメージパネル	プライズキューブ

パネルデータ

※1……ディズニータウンをクリアしたあとのみ

	No.	キャンプメニュー		ミラージュアリーナ
		通常	限定品	
ボーナスパネル	❶	マグネガ	エリアルスラム	サンダラ
	❷	サンダーブリッツ	ライトニングレイ	エリアルスラム
	❸	—	ソニックレイヴ	ファイナルブレイク
	❹	—	クラッカーファイガ	ファイアブリッツ
	❺	ゼログラビガ(50%)、マグネガ(50%)	—	マグネラ
	❻	—	ケアルラ	ケアルラ
	❼	サンダガ	ラグナロク	サンダラ
	❽	—	エアロガ	エアロラ
	❾	ファイアダッシュ	ファイアブリッツ	ファイアダッシュ
	❿	—	ファイナルブレイク	コンフュストライク

チェックパネル
1000BP

BPアップパネル	
初期UP率	10%
増加量	1%
最大UP率	30%

スペシャルパネル

- ●キーブレード ライダー
- ●キャプテン ジャスティス(※1)
- ●キャプテン ダーク(※1)

対戦相手のコマンドカード

ヴェントゥス

	名前	LV	枚数
アタック	ファイナルブレイク	1	3
		2	2
	スライドダッシュ	1	1
	ファイアダッシュ	1	3
		2	2
	ストライクレイド	1	4
	エリアルスラム	1	3
		2	2
まほう	ケアル	1	3
		2	2
	マグネラ	1	4
		2	1
	エアロラ	1	3
		2	2
	コンフュ	1	4
		2	1
	スロウ	1	3
		2	2

アクア

	名前	LV	枚数
アタック	エリアルブレイク	1	4
		2	1
	ファイアダッシュ	1	2
		2	3
まほう	ファイラ	2	3
	クラッカーファイガ	1	2
	ブリザラ	1	4
		2	1
	サンダラ	1	4
		2	1
	ケアル	1	4
		2	1
	ゼログラビラ	1	2
		2	3
	マグネラ	1	4
		2	1
	バインド	1	5

テラ

	名前	LV	枚数
アタック	ファイナルブレイク	2	2
	ファイアダッシュ	1	5
	ソニックレイヴ	1	3
	エリアルスラム	1	4
		2	1
	ポイズンブレード	1	3
		2	2
	スタンブレード	1	3
		2	2
	バインドストライク	1	4
		2	1
まほう	サンダラ	1	3
		2	2
	ゼログラビラ	1	3
		2	2
	ポイズン	1	4
		2	1

アドバイス 「キーブレード ライダー」での移動を積極的に狙う

所持BPが少ないゲーム開始直後は、価格の低いコマンドパネルを購入しつつ最初のチェックパネルを目指そう。ボードが大きいので、遠くのパネルへ行くときは、スペシャルパネルの効果を利用して一気に移動するのがベストだ。ボード中央部をまわり、スペシャルパネルに止まるチャンスをうかがってみるといい。



←何度も止まることになるボード中央部のパネルは、早めに購入しておきたい。



➡黄色のチェックパネルへは「キーブレード ライダー」で移動すると便利。

このボードでの有効な戦術

- ●スペシャルパネルの「キーブレード ライダー」の効果で、目的のパネルまで一気に移動する
- ●ボード左上部分にある2個のプライズキューブを転がしてボーナスBPを獲得する

ミニゲーム 2

リズミックアイス



音楽に合わせて、ヒューイ、デューイ、ルーイが持つコーンにアイスを発射しよう。アイスを高く積み上げてゴージャスに仕上げるのが目的だ。

遊べる場所 ●ディズニータウンのメイン会場

基礎知識 2種類の曲で遊べるリズムアクションゲーム

『リズミックアイス』は、曲に合わせてアイスを発射し、ヒューイたちのコーンに積み上げていくゲーム。曲は下記の2種類で、それぞれに難易度の異なる3つのモードがある。最初から遊べるのは「イッツ・ア・スモールワールド」のビギナーモードだけだが、リザルトでもっとも高い評価である「FANTASTIC」を獲得すれば、遊べる曲やモードが増えていく。

挑戦できる曲やモードと選べるようになる順番

イッツ・ア・スモールワールド	デザート★パラダイス
ビギナーモード	ビギナーモード
マスターモード	マスターモード
スペシャルモード	スペシャルモード

※それぞれのモードで「FANTASTIC」を獲得すると、矢印の先の曲やモードを遊べるようになる

基本ルール お手本のとおりに◎ボタンを押せばスコア獲得

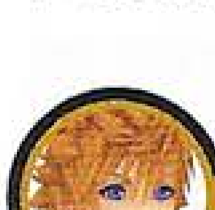
曲がはじまったら、まずはヒューイたちがお手本としてアイスを発射すべき方向とタイミングを示してくれるので、誰がどのタイミングで合図しているのかを覚えよう。お手本が終わってから、それと同じ方向やタイミングでアイスを発射していけば、スコアを獲得できるのだ。以降も、曲が終わるまでヒューイたちのお手本とこちらのアイスの発射が交互にくり返される。



⬅お手本のあいだは上下に「LISTEN！」と表示される。このときは、アイスを発射すべき方向とタイミングを覚えよう。



➡「YOUR TURN」と表示されたら、方向キーやアナログパッドの←、↑、→で方向を指定し、◎ボタンでアイスを撃つ。



ヴェントゥス編の物語中に遊ぶときの特徴

ヴェントゥス編では、ディズニータウンを訪れたときに『リズミックアイス』をプレイすることになる（→P.341）。挑戦する曲とモードは「イッツ・ア・スモールワールド」のビギナーモード。リザルトで「FANTASTIC」の評価を獲得すれば、物語を進めることが可能だ。

◎ボタンの入力

アイスを発射するさいは、お手本の合図に合わせて、右の2パターンの入力を使いわける必要がある。具体的には、ヒューイたちが手拍子をしたときは◎ボタンを1回押し、足踏みをしたときは◎ボタンを連打すればいい。なお、入力は右のように判定されるが、方向キーをまちがえると「BAD」になるので注意。

お手本に対応する入力方法と判定基準

お手本の合図	入力の表示	◎ボタンの入力方法と判定基準
 手拍子	 緑の円	小さくなる緑の円が、中心の濃い緑の円に重なる瞬間(中心の円が赤くなる瞬間)にボタンを押す。タイミングが合っていれば「EXCELLENT」、誤差がわずかなら「GOOD」、誤差が大きいかボタンを押していないと「BAD」と判定される
 足踏み	 PUSH!	「PUSH！」と表示されているあいだ、ボタンを連打する。ボタンを押すたびにかならず「EXCELLENT」と判定され、ボタンを押したぶんだけスコアとコンボ数(下記参照)が増える。ただし、ボタンを1回も押さなかった場合は「BAD」と判定される

加算されるスコア

「EXCELLENT」や「GOOD」を出すと、判定の種類とそのときのコンボ数に応じてスコアが加算される(下の表を参照)。コンボ数は「EXCELLENT」や「GOOD」を連続で出すたびに1ずつ増えていき、コンボ数が多いときほど獲得できるスコアが増えるのだ。ただし、1回でも「BAD」の判定を出すとコンボ数はゼロにもどり、最初から数え直しになる。

10コンボ達成



20コンボ達成



⬆コンボ数が10や20に達すると背景の演出が変わり、つぎから獲得できるスコアが増える。

各判定で加算されるスコア

判定	加算されるスコア		
	10コンボ目まで	11～20コンボ目	21コンボ目以降
EXCELLENT	40点(連打は1回につき2点)	60点(連打は1回につき3点)	80点(連打は1回につき4点)
GOOD	20点	30点	40点
BAD	0点	0点	0点

リザルト アイスの高さと最終的なスコアや評価が示される

曲が終わると、まずはコーンに載っているアイスの高さの合計(下記参照)が発表される。アイスの個数は右のように変わるので、できるだけミスをせず、◎ボタンを連打するときに多くのアイスを発射していれば、そのぶん高く積み上がっているはずだ。アイスの高さが発表されたあとは右下の表の項目が表示され、最終的なスコアが決定。さらに、曲やモードごとの評価基準(→P.422～425)にしたがって、「FANTASTIC」「COOL」「GOOD」「BAD」の4段階でスコアが評価される。

アイスの高さの決まりかた

各コーンに載っているアイスの合計数×約9.9(cm)
※小数点以下切り捨て

各コーンのアイスの個数の変わりかた

- 「EXCELLENT」や「GOOD」の判定で1個増える
- 「BAD」の判定で3個減る

リザルトの項目

項目	解説
SCORE	プレイ中に獲得したスコア。この点数をもとに、曲やモードごとに設定された基準で評価が決まり、「FANTASTIC」を獲得すれば賞品が手に入る
METER BONUS	積み上げたアイスに対するボーナス。アイス1個につき1点
TOTAL	「SCORE」に「METER BONUS」を加えた最終的な得点。この点数が「プレイレコード」に残る

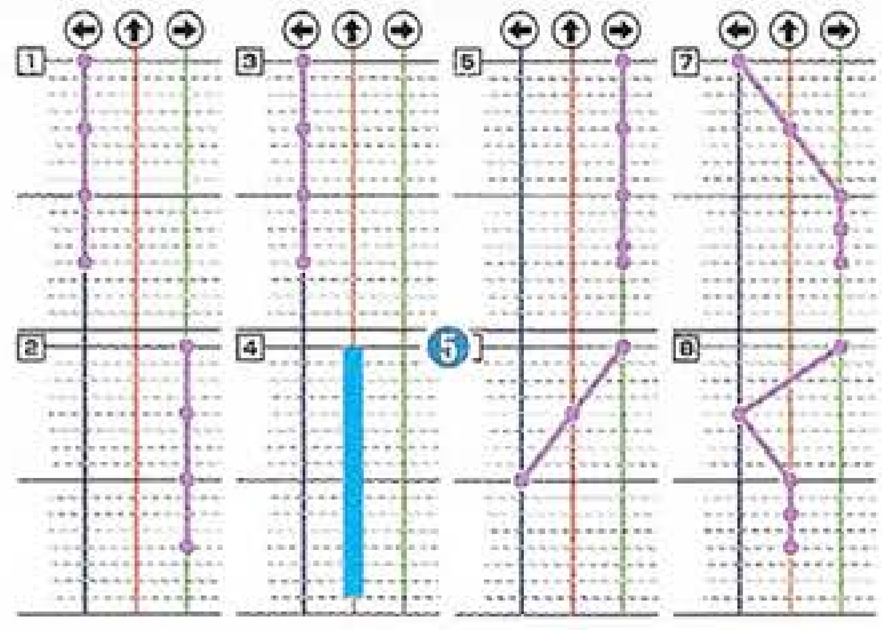
このあとの曲データの見かた

リズミックアイス
曲目 1 イッツ・ア・①モールワールド

RHYTHMIC ICE
ビギナ②モード

評価	BAD	GOOD	COOL	FANTASTIC
スコア	507以下	508~760 ③	761~1014	1015以上

FANTASTICの賞品 ④—



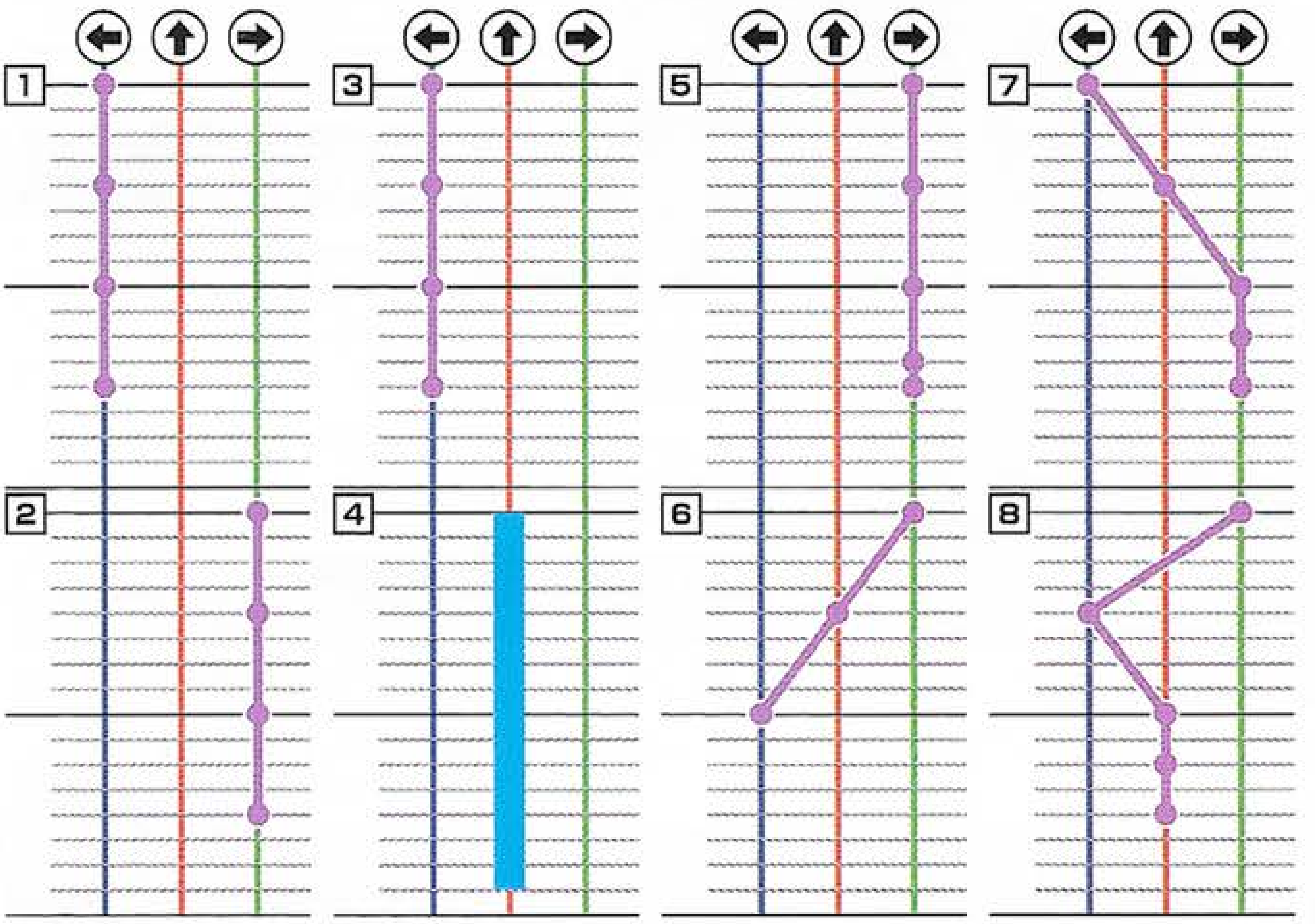
①曲名
②モード
③評価基準……リザルトでそれぞれの評価を獲得できるスコアの範囲。なお、評価は「METER BONUS」が加わる前のスコアで決まる(→P.421)。
④FANTASTICの賞品……リザルトで「FANTASTIC」を獲得したときに入手できるもの。

⑤入力タイミング……◎ボタンを押してアイスを発射するタイミング。1回のお手本で示される範囲を、1といった番号をつけてまとめている。⬅がついた青のライン上のマークは左側に、⬆がついた赤のライン上のマークは中央に、➡がついた緑のライン上のマークは右側にアイスを発射することを示す。マークの意味は以下のとおり。
●…◎ボタンを1回押す
■…◎ボタンを連打する

リズミックアイス 曲目1 イッツ・ア・スモールワールド

RHYTHMIC ICE ビギナーモード

評価	BAD	GOOD	COOL	FANTASTIC
スコア	507以下	508~760	761~1014	1015以上
FANTASTICの賞品	—			

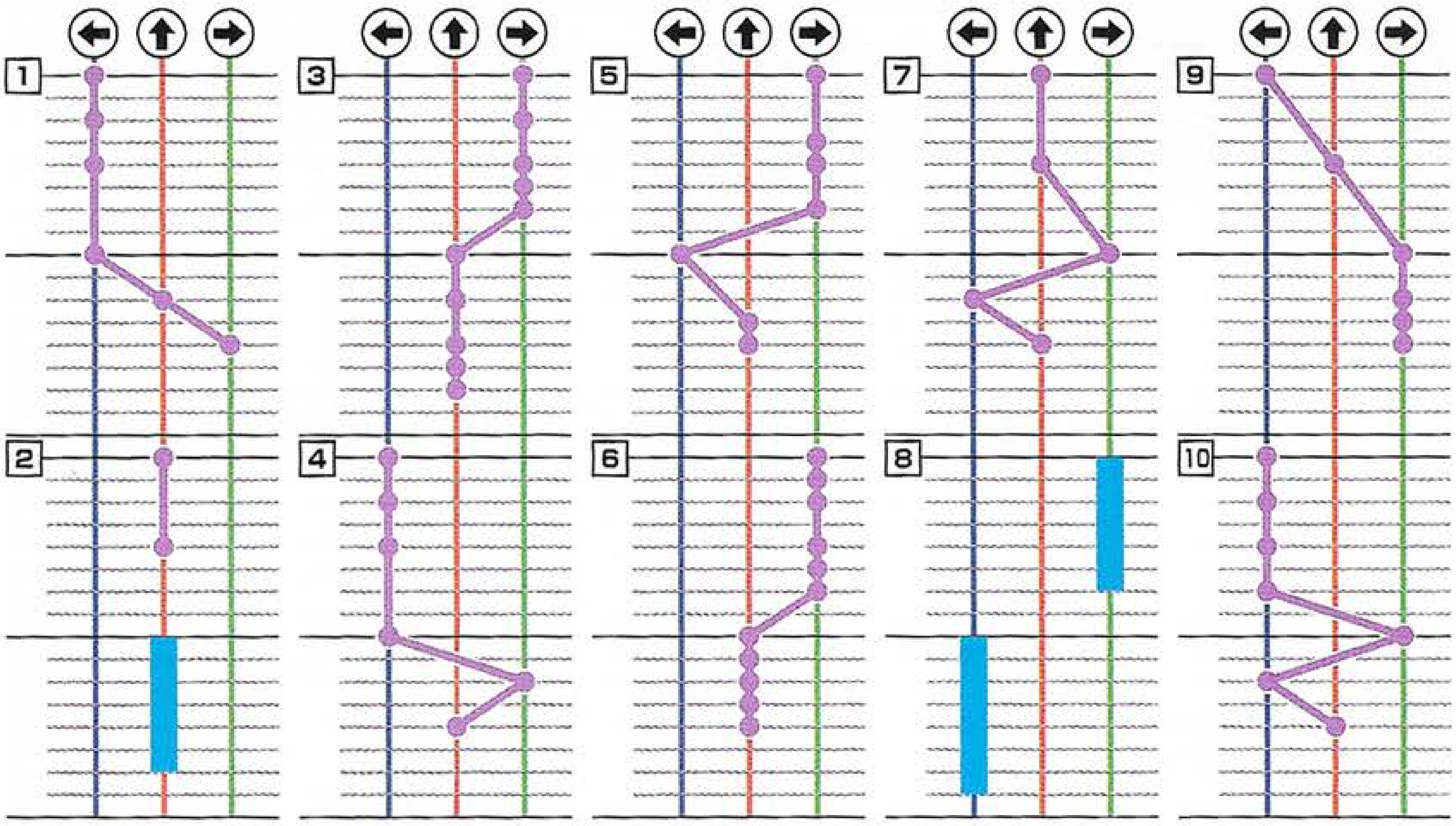




RHYTHMIC ICE
マスターモード

評価	BAD	GOOD	COOL	FANTASTIC
スコア	995以下	996~1492	1493~1990	1991以上

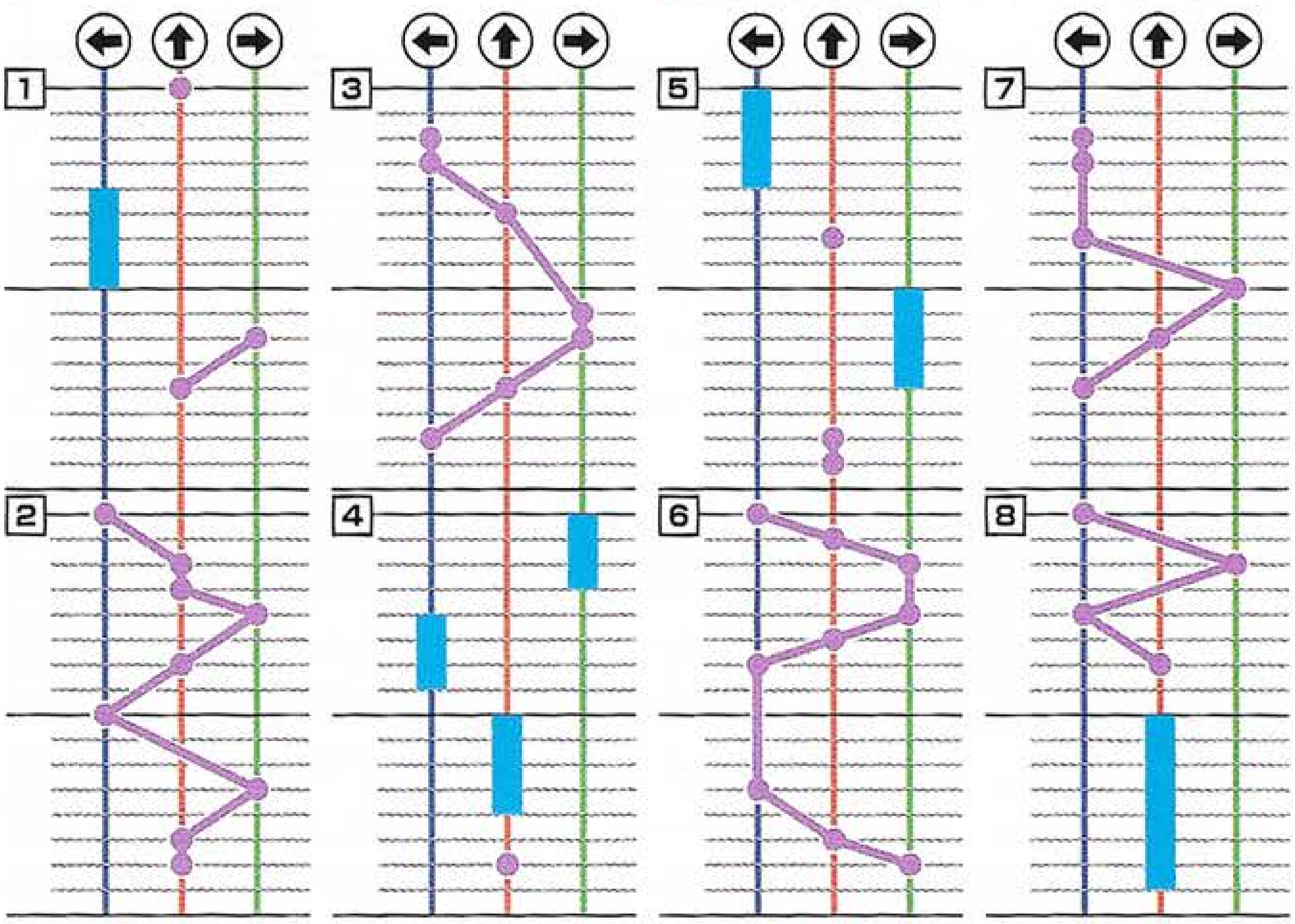
FANTASTICの賞品 ブリザラ(初回)、エーテル(2回目以降)

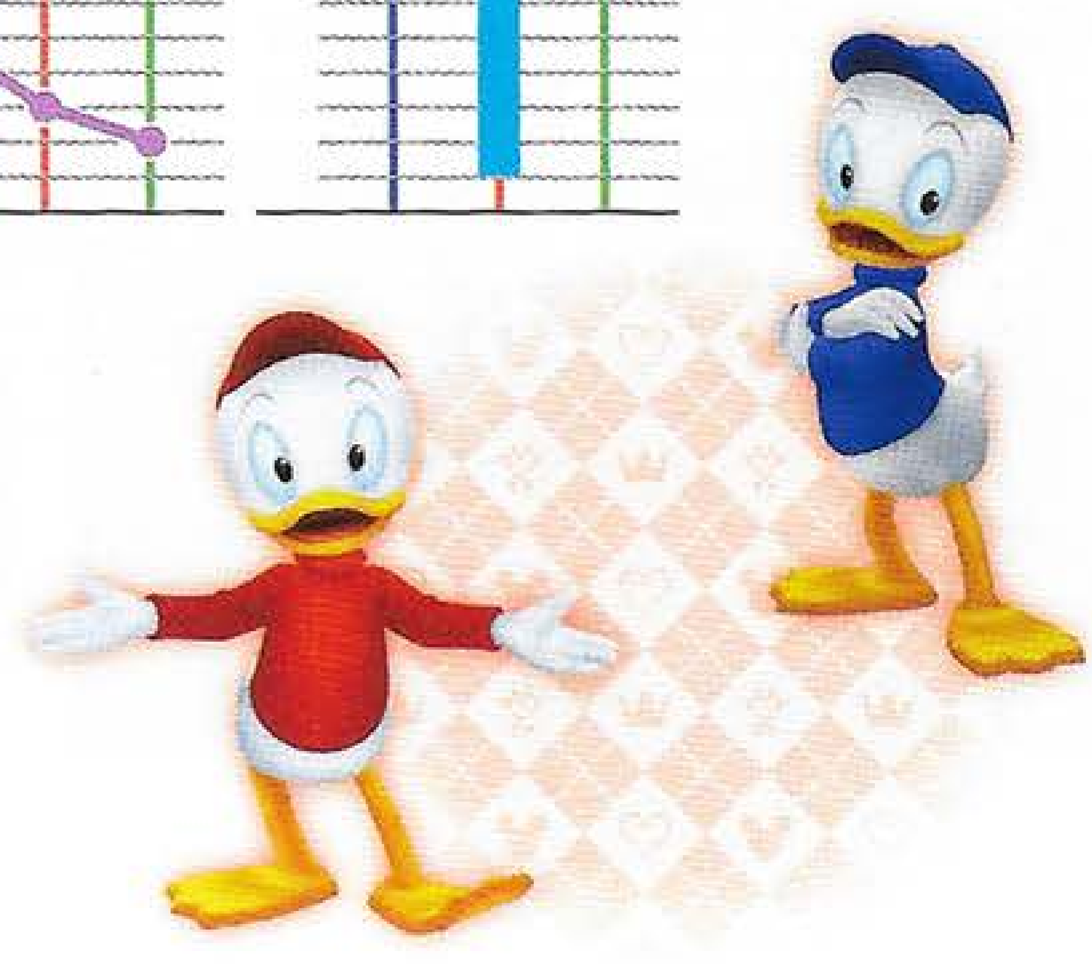


RHYTHMIC ICE
スペシャルモード

評価	BAD	GOOD	COOL	FANTASTIC
スコア	724以下	725~1087	1088~1449	1450以上

FANTASTICの賞品 エリクサー(初回)、メガエーテル(2回目以降)

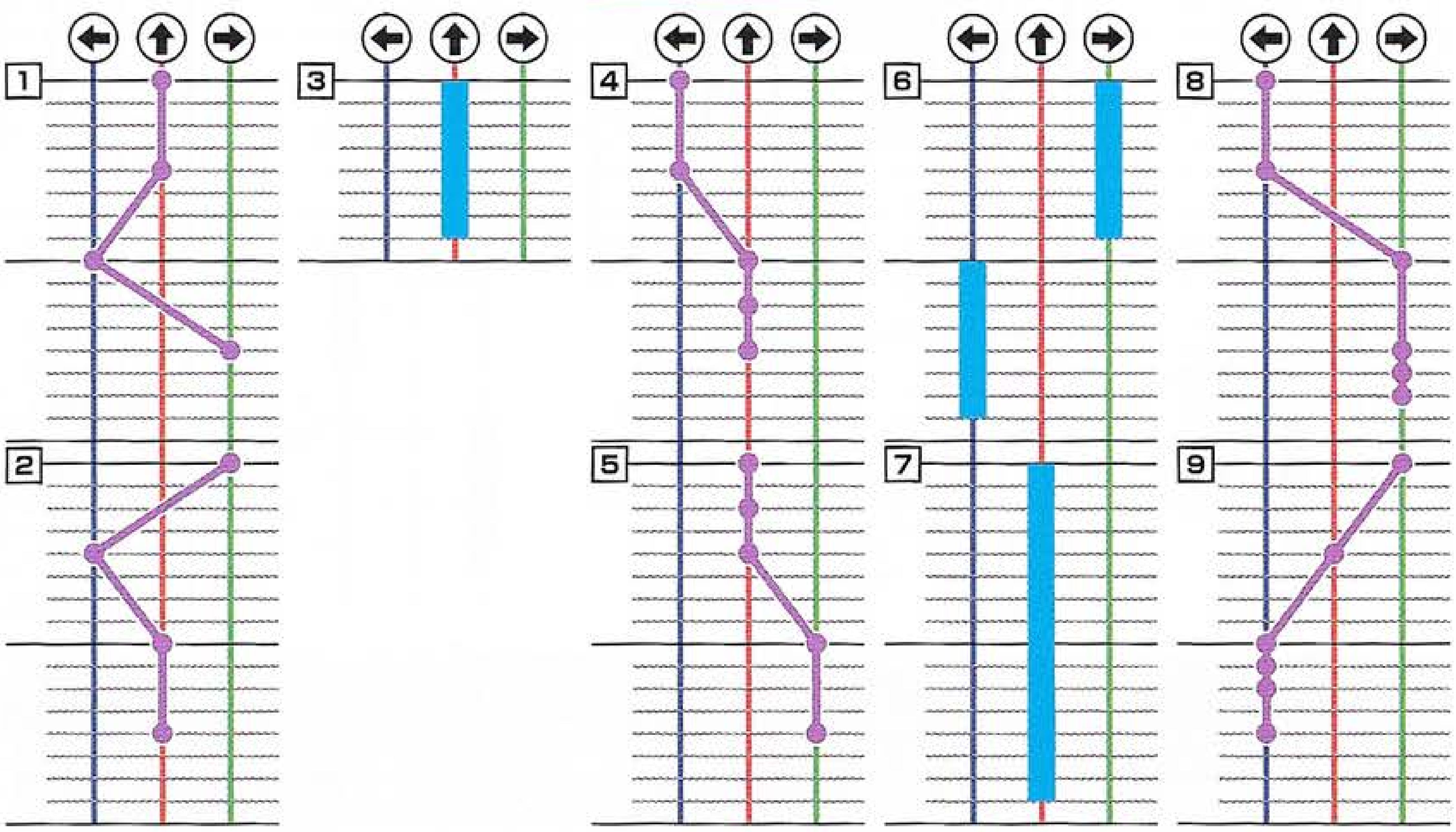




リズミックアイス
曲目 2 デザート★パラダイス

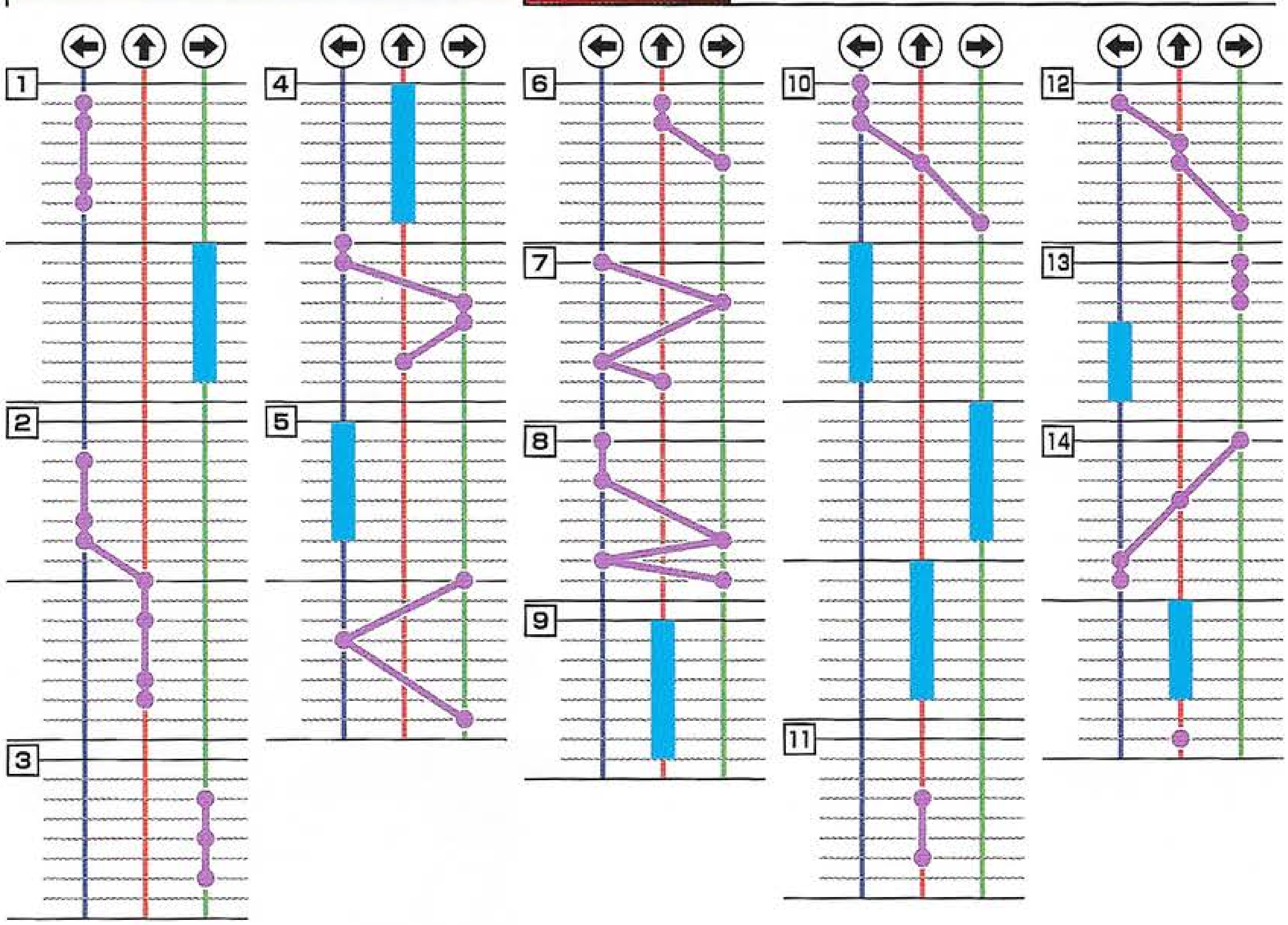
RHYTHMIC ICE
ビギナーモード

評価	BAD	GOOD	COOL	FANTASTIC
スコア	545以下	546~818	819~1091	1092以上
FANTASTICの賞品	—			



RHYTHMIC ICE
マスターモード

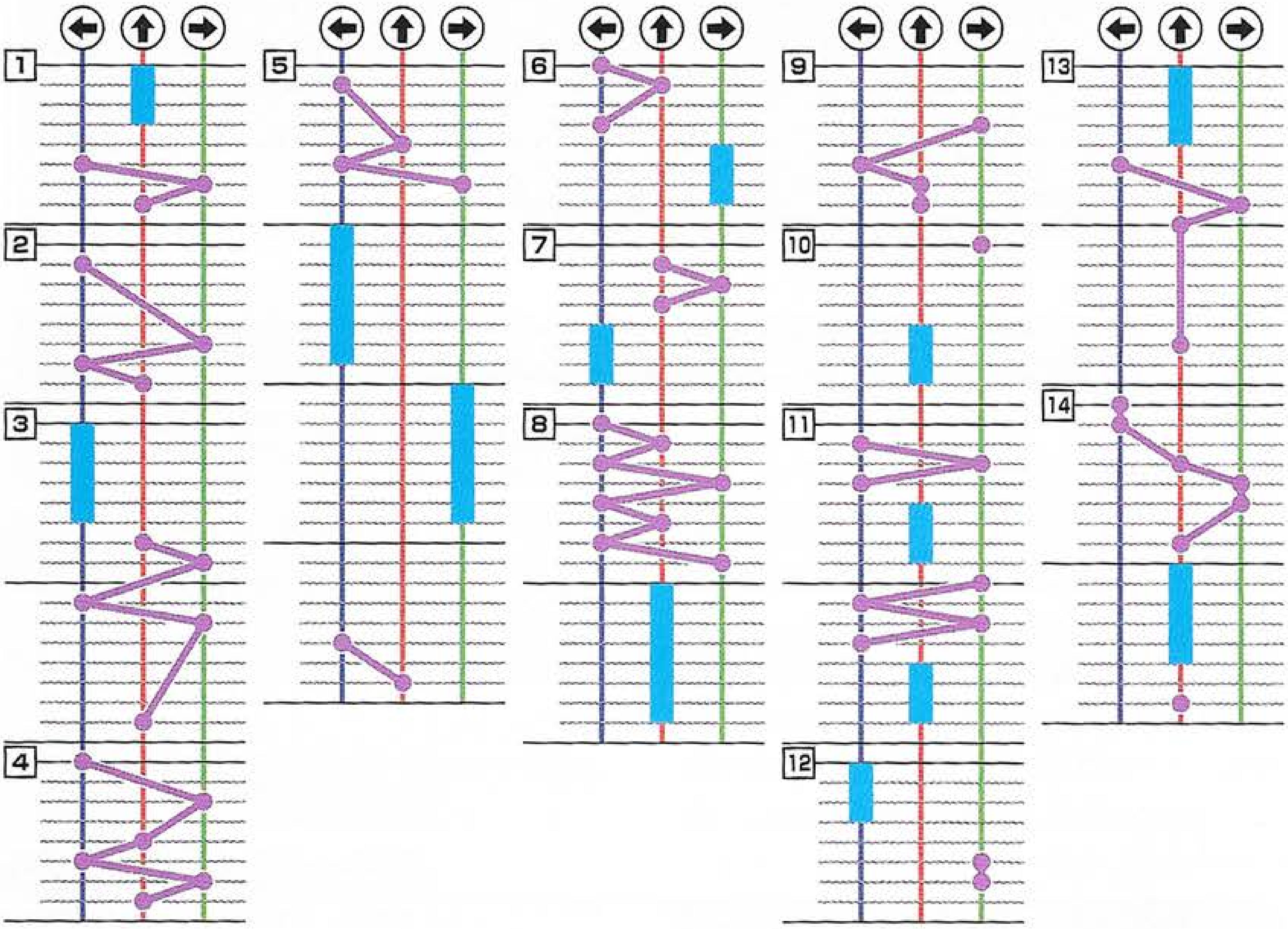
評価	BAD	GOOD	COOL	FANTASTIC
スコア	952以下	953~1429	1430~1905	1906以上
FANTASTICの賞品	アイスブラスト(初回)、ハイポーション(2回目以降)			



RHYTHMIC ICE

スペシャルモード

評価	BAD	GOOD	COOL	FANTASTIC
スコア	1127以下	1128～1691	1692～2255	2256以上
FANTASTICの賞品	混沌の結晶(初回)、メガポーション(2回目以降)			



アドバイス 操作に慣れることが高得点へのカギ

高いスコアを目指すさいのポイントを以下にまとめてみた。これらを心がけて遊べば、「FANTASTIC」を獲得できるはずだ。

❶「BAD」を出さない

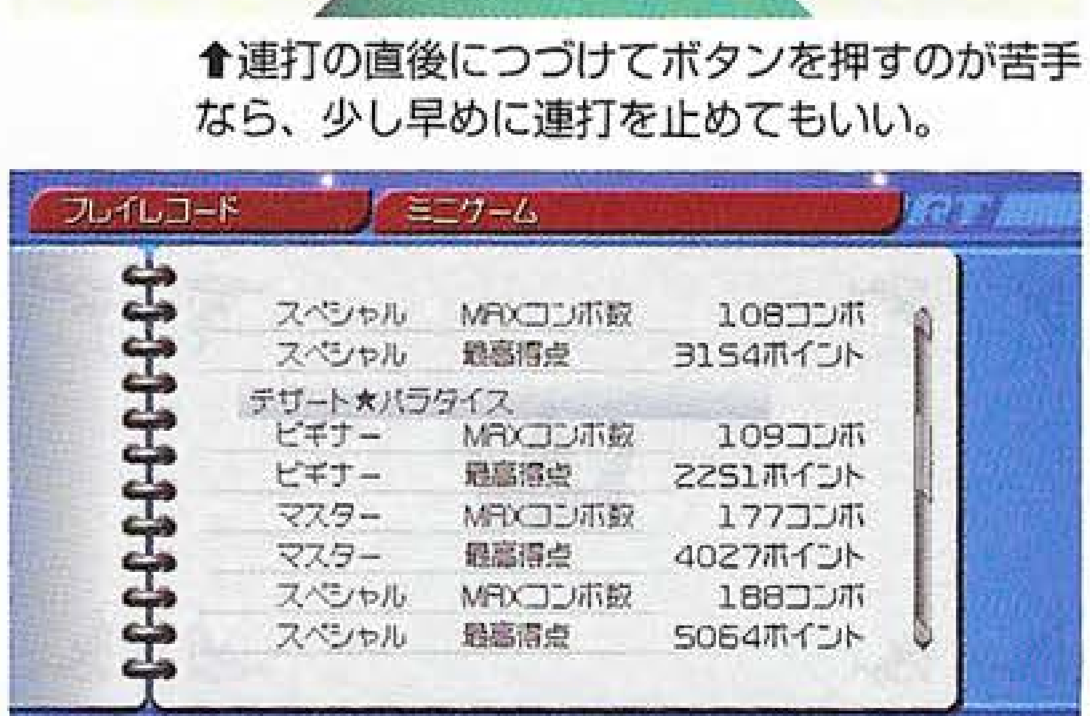
「BAD」を出すとスコアが得られないばかりか、コンボが途切れて以降で得られるスコアが減ってしまう。まずは入力のタイミングを覚えて、「BAD」を1回も出さずにプレイできるようになろう。そのあとで「EXCELLENT」を多く出せるように練習すると効率的。

❷連打はすばやく入力する

ボタンを連打するときは、入力スピードによってスコアに大きな差が出る。とくに、コンボ数が20に達する前に連打をする場合は、そこでコンボ数を一気にかせぎ、以降で得られるスコアを増やすのが重要だ。



⬆連打の直後につづけてボタンを押すのが苦手なら、少し早めに連打を止めてもいい。



⬆記録は「レポート」の「プレイレコード」に残るので、更新を目指して練習しよう。

ミニゲーム 3



ランブルレーシング

『ランブルレーシング』は、キーブレードに乗ってコースを走るレースゲーム。ライバルを攻撃したり、仕掛けを利用したりと、激しいレースが楽しめるのだ。

遊べる場所
- ディズニータウンのレース受付
- ミラージュアリーナ(→P.462)

基礎知識 ライバルたちと3つのコースで競走する

『ランブルレーシング』のコースは、全部で3種類ある。最初に走れるのはカントリーコースだけだが、特定の順位でゴールすれば、選べるコースが増えていく。また、カントリーコースでは1～3位、それ以外のコースでは1位になると、賞品がもらえるのだ。レース中の操作方法は、右の表のとおり。走るだけなら、アナログパッドと⊗ボタンを操作すればいいが、より高い順位を目指すのであれば、ほかのボタンも使いこなせるようになろう。



⬆レース中は、ほかのマシンへの攻撃も可能で、攻撃を受けたマシンはスピンする。

『ランブルレーシング』での特別な操作

操作	できること
アナログパッド	左右へ曲がる
⊗ボタン	『アクセル』を使って加速する
▢ボタン	『ブレーキ』を使って減速する。停止した状態で押しつづけるとバックする
△ボタン	『リフレク』を使って、約1.3秒間ライバルからの攻撃を防ぐ
○ボタン	攻撃をくり出す。攻撃の種類は、操作キャラクターごとにちがう(右ページを参照)。攻撃を出しているあいだは、曲がることができない
Rボタン	押すたびに、自分の真うしろにあるカメラと後方上空にあるカメラとを、交互に切りかえる
Lボタン	押しているあいだ、後方の光景を表示する
アナログパッド＋⊗＋▢ボタン	スピードが少し落ちるかわりに、通常よりもコーナーを鋭く曲がれる

画面の見かた



►タイム

►ロックオンマーク
攻撃をくり出すときは、このマークが表示されているライバルを狙う。

►現在の自分の順位

►LAP数
左側は自分が走った周回数、右側は目標の周回数。最後の1周は、下側に「FINAL LAP!」と表示される。

►コース図
コースの全体図と、自分やライバルの位置。マークの意味は以下のとおり。
…自分の位置
…ライバルの位置

►コマンド
○ボタンの攻撃は、レースがスタートしてゲージがたまるまで使用できない。

►警告表示
後方のライバルがこちらをロックオンすると「LOCKED ON」、攻撃を出すと「DANGER」と表示される。

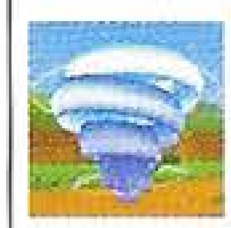
基本ルール 決められた周回数だけコースを走って1位を目指す

3つのコースには、それぞれ目標の周回数(LAP)が決められている。その回数だけコースをまわればゴールとなり、最終的な順位やタイムが表示されるのだ。なお、コース上には右のような仕掛けがある。竜巻以外は、速く走るための助けとなるので、うまく利用してライバルよりも先にゴールしたい。



⬅コースを走る方向は決まっていて、逆走すると画面に警告が表示される。

コース上にある仕掛け

名前	外見	解説
ダッシュリング		光っている矢印を通過すると加速して、しばらくのあいだ走るスピードが上がる
ジャンプ台		台に乗って光っている矢印を通過すると、加速して高く遠くへジャンプできる
竜巻		コース上を左右に移動していて、ぶつかるとスピンしてしまう。『リフレク』では防ぐことができない
シールド		取るとライバルの攻撃や竜巻をしばらく無効にするほか、ぶつかるだけでライバルのマシンをスピンさせられるようになる

主人公たちのマシン

テラ、ヴェントゥス、アクアの3人が乗るマシンは、それぞれスピードや曲がりやすさに差があるほか、使える攻撃も異なっている。具体的なちがいは、下記のとおり。レースで1位になるためには、各マシンの特徴を活かした走りかたをすることが大切だ。

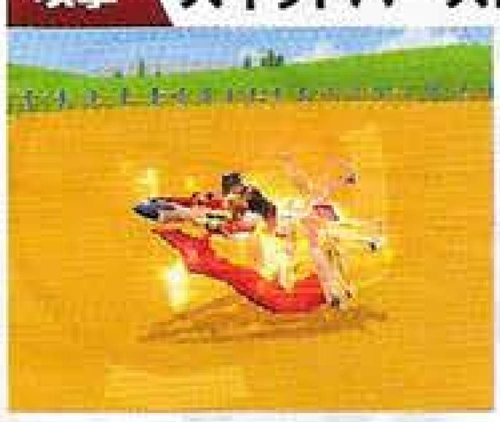
キャラクターごとのマシンの特徴

テラ



スピード ★★★
曲がりやすさ ★★☆

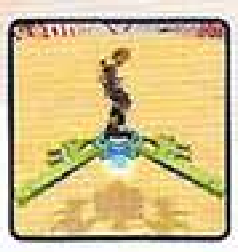
攻撃 スキッドバースト



⬅マシンを1回転させ、近くのライバルに体当たりする。

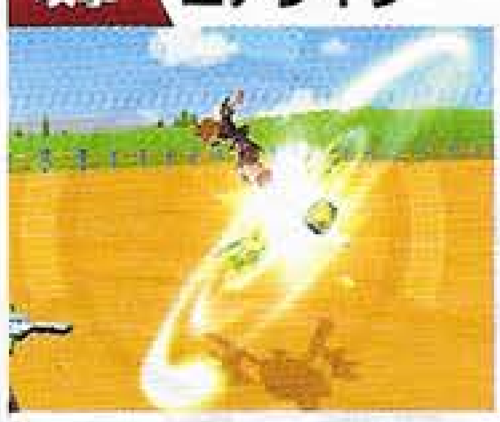
スピードが速く、短いタイムでゴールまで走れる。攻撃が届く距離は短いが、真横にいる相手にも当たるのが利点。

ヴェントゥス



スピード ★★☆
曲がりやすさ ★★★

攻撃 エアレイヴ



⬅横方向に連続で回転し、マシンを相手にぶつける。

スピードをあまり落とさなくてもコーナーを曲がれるので、走りやすい。攻撃が届く距離は、テラのマシンよりも長め。

アクア



スピード ★☆☆
曲がりやすさ ★★☆

攻撃 ウイングアロー



⬅光の矢を放つ。矢はロックオンしていた相手を追尾する。

走りに関する性能はさほど高くないが、攻撃は強力。遠くのライバルを攻撃できるため、追い抜かれてもすぐに逆転できる。



テラ編の物語中に遊ぶときの特徴

テラ編ではじめてディズニータウンを訪れたときは、『ランブルレーシング』に挑むことになる(→P.305)。そのさいは、ライバルのなかにかならずキャプテン・ダークがいるのが特徴。また、走るコースはカントリーコースだが、通常のレースとちがって、ライバルは基本的に仕掛けを利用しない。



⬅2位以下だと物語が進まない。1位でゴールできるまで、何度も挑戦しよう。

INDEX

レースのライバル

ライバルは全部で7人いて、レースに出場する5人の顔ぶれは毎回変わる。ライバルたちは、それぞれ使う攻撃にちがいがあるものの、走るスピードやコーナーの曲がりやすさなどに差はない。ただし、プレイヤーのマシンよりも前を走っているとスピードが遅くなり、反対にプレイヤーよりうしろにいるとスピードが速くなる。そのため、抜きつ抜かれつのスリリングな展開になることが多いのだ。



⬆スプリングロウディは、色によって使う攻撃がちがう。レースがスタートするときに、どの色がいるかを見ておくといいだろう。

ライバルの特徴

スプリングロウディ



特徴 赤、黄、青の3種類いる。『体当たり』は全員が使用するが、『ファイア』は赤、『サンダー』は黄、『暗闇攻撃』は青のみが使う。

使う攻撃

名前	解説
体当たり	腕を伸ばして身体を回転させつつ突進する
ファイア[赤]	前方へ炎の弾を撃つ
サンダー[黄]	光の輪がほかのマシンを3秒間追尾し、その0.5秒後に雷を落とす
暗闇攻撃[青]	地面に黒いもやを落とす。それに触れると、操作キャラクターの場合は10秒間画面の見える範囲がせまくなり、ライバルの場合は2秒間蛇行しながら進む。地面のもやは、約10秒後に消える

※[赤][黄][青]はその攻撃を使用するスプリングロウディの色を表す

ヒューイ、デューイ、ルーイ



特徴 ほかのマシンにロックオンされると、その場で宙返りをして攻撃を回避することがある。

使う攻撃

名前	解説
ロールアタック	きりもみ回転しつつ突進する
ミサイル	前方へミサイルを撃つ。ミサイルは、命中するか1.5秒が経過すると爆発する

キャプテン・ダーク



特徴 テラ編の物語中に行なうレース(→P.305)と、テラ編のグランドサーキットにのみ出場する。『爆弾投げ』は、『リフレク』で防ぐことができない。

使う攻撃

名前	解説
ジグザグ走行	ジグザグに突進する
爆弾投げ	後方へ爆弾を投げる。爆弾は2～3回バウンドして爆発する

アドバイス スピンをせずに最短のルートを走ろう

コースの形を覚えて最短のルートを走るようにすれば、1位でゴールできる確率はかなり高くなる。短い時間であれば、コースの外壁に接触してもスピードは落ちないため、コーナーはイン側の外壁にくっついて通過し、走る距離を短縮しよう。ちなみに、レースがはじまるときは、カウントダウンの「1」が消えた直後に⊗ボタンを押すと一気に加速してスタートできるので、活用するといい。

速く走るためのポイント

- コーナーではイン側を走り、曲がり切れない場合は⊗+▣ボタンを利用する
- ジャンプ台を使って、コースをショートカットできるルートを通る
- 竜巻は動きをよく見て確実に避ける
- シールドはかならず取る
- 「DANGER」が表示されたら、『リフレク』をくり返して攻撃を防ぐ

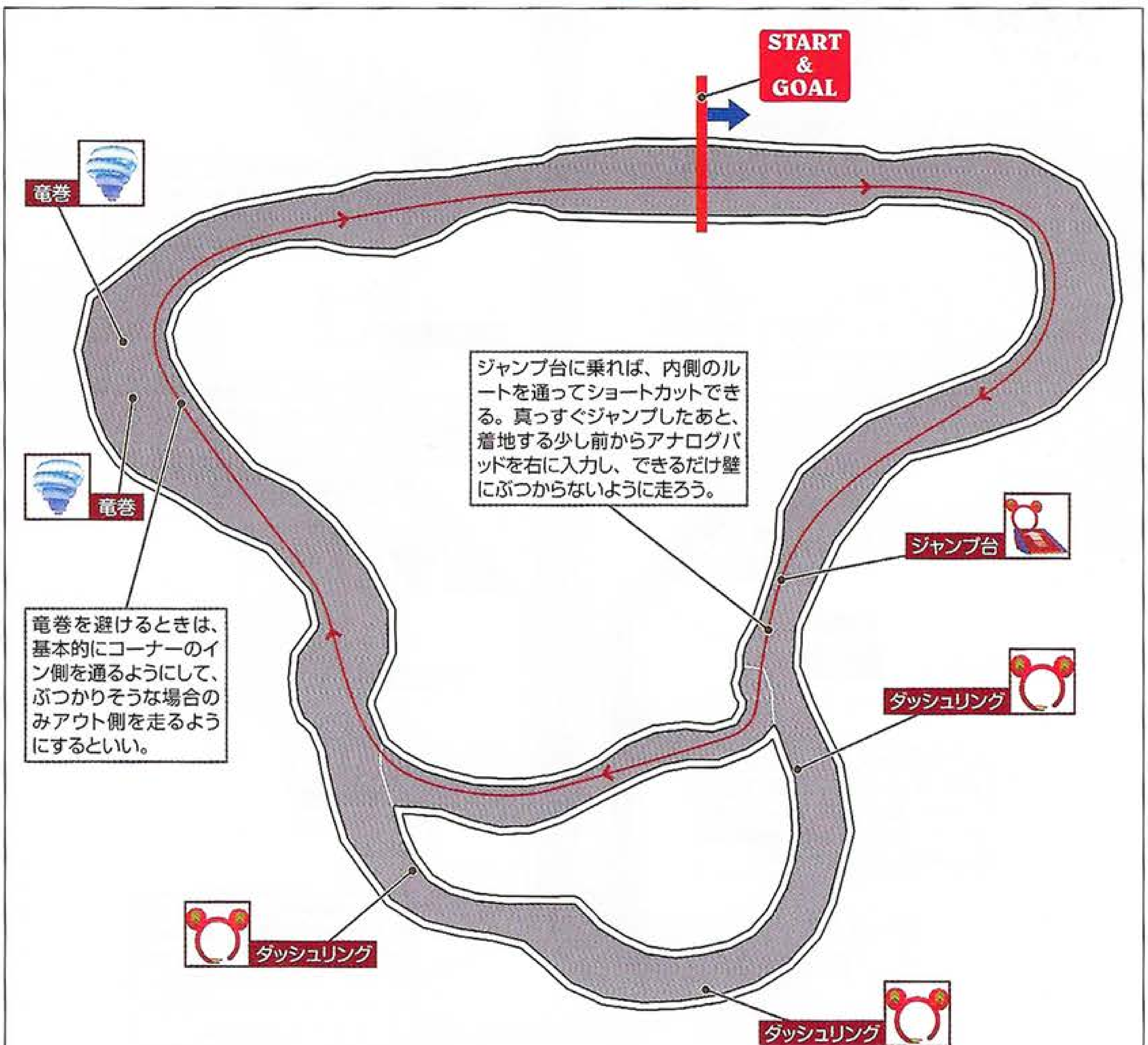
ランブルレーシング コース1 カントリーコース

LAP 5

最初に走るコースだけあって、全体の距離が短く、仕掛けの数も少ない。ジャンプ台を使ってコースをショートカットし、ゴール手前にあるふたつの竜巻にぶつからないように走れば、好タイムでゴールできるはずだ。

コースデータ

遊べるようになる条件	(はじめから遊べる)
1～3位の賞品	ハイポーション



INDEX

ランブルレーシング

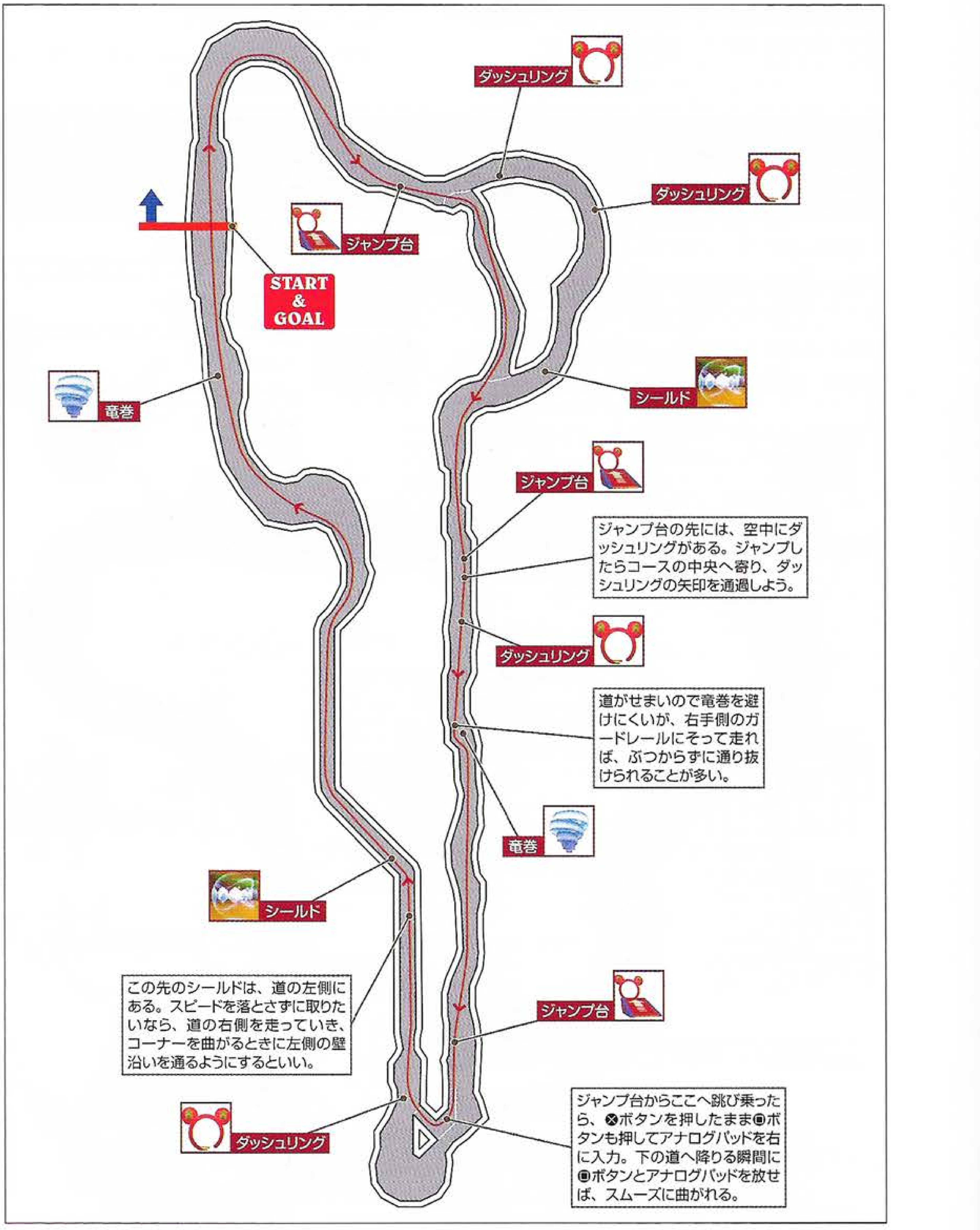
コース2 ディズニーサーキット

LAP 3

コース全体が縦に長く、2ヵ所でショートカットできる。コーナーの手前では、攻撃をくり出すと壁にぶつかってタイムロスになることも多いので、ライバルが近くにいたら『リフレク』を使いつつ走り抜けよう。

コースデータ

遊べるようになる条件	カントリーコースで1～3位になる
1位の賞品	エアロラ(初回)、 ハイポーション(2回目以降)



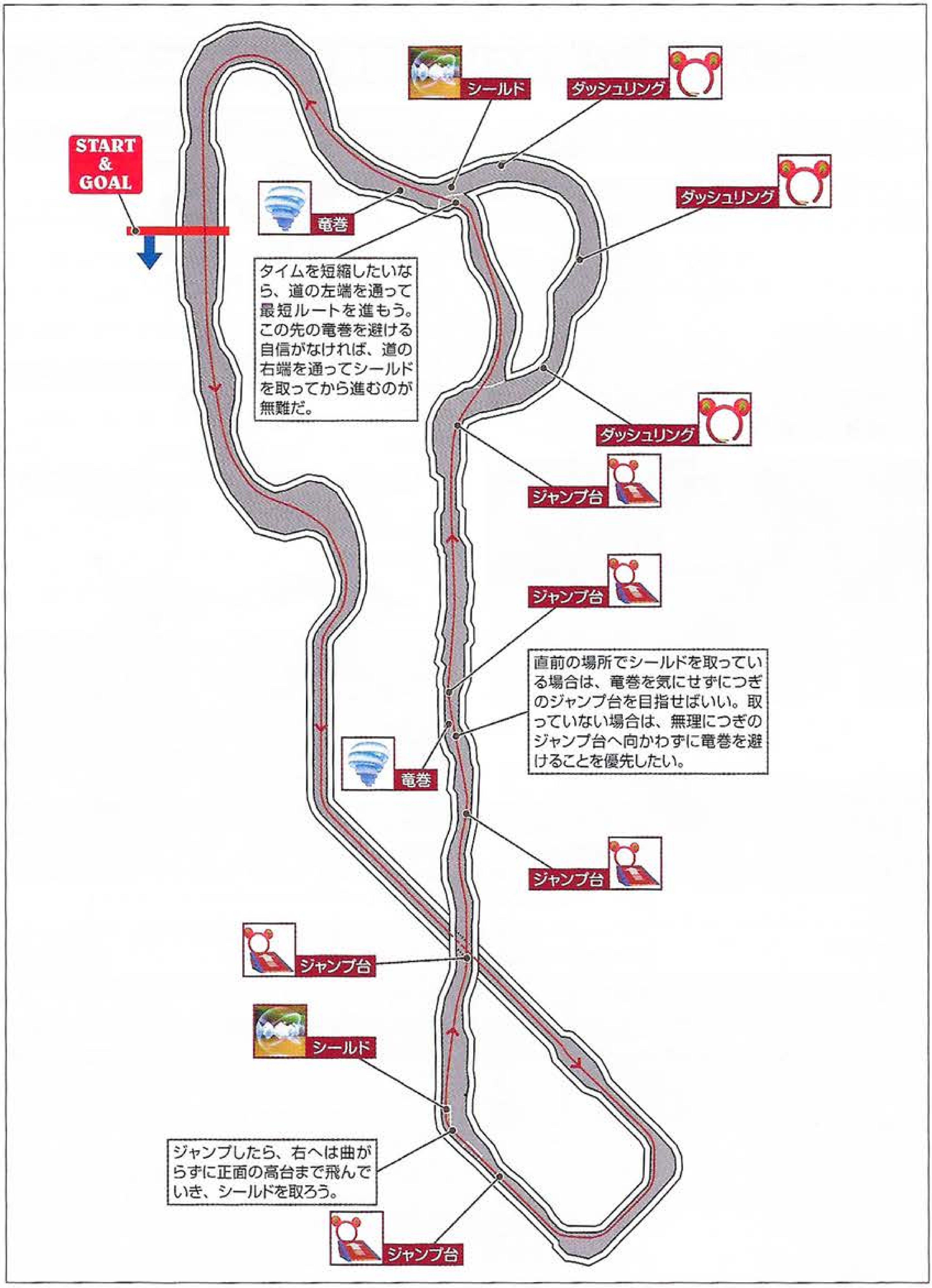
ランブルレーシング
コース3 グランドサーキット

LAP **5**

これまでのふたつのコースとは、まわる方向が逆になる。せまい道でライバルのマシンと接近する場面が多いため、スピンをせずに早いタイムでゴールしたければ、ひとつ目のシールドは取り逃さないようにしたい。

コースデータ

遊べるようになる条件	ディズニーサーキットで1位になる
1位の賞品	ウィニングメダリオン(初回)、ハイポーション(2回目以降)



ミニゲーム 4 フルーツスキャッター



巨大なスイカやブドウなどを打ち合い、対戦相手と得点を競うゲームが『フルーツスキャッター』だ。色とりどりのフルーツボールを、相手ゴールに打ちこもう。

遊べる場所 ●ディズニータウンのフルーツボール広場

基礎知識 対戦に勝つと新たな相手と勝負できるようになる

フルーツボール広場で行なわれる『フルーツスキャッター』は、対戦相手とフルーツボールを打ち合って勝負するミニゲーム。最初の対戦相手はブルーザーで、それに勝つとチップ＆デールと対戦可能になり、彼らに勝てばキャプテン・ダークかキャプテン・ジャスティスに挑めるのだ。フルーツボールは、下の表の操作をすればキーブレードで打つことができる。状況に応じて打ちわけられるように、操作方法をしっかり覚えておこう。



⬆自分と対戦相手の背後にゴールがあり、これを狙ってフルーツボールを打ち合う。

対戦できる相手が増えていく流れ



『フルーツスキャッター』での特別な操作

	操作	打ちかた	できること
通常時	○ボタン	シュート	対戦相手のコートへフルーツボールをまっすぐ打つ。アナログパッドを左右に入力すると、その方向を狙えるほか、上に入力すると地面と水平に飛ぶように低く打ち、下に入力すると対戦相手の頭上を越すように高く打つ
	□ボタン	カーブ	フルーツボールに回転をかけて打ち、壁にぶつけて跳ね返らせる。アナログパッドを左右に入力すると、その方向を狙える
	△ボタン	リフティング	自分の真上にフルーツボールを高く打ち上げる
	△ボタン	スマッシュ！	対戦相手のゴールに向かってフルーツボールをまっすぐ打ち返す。対戦相手がフルーツボールを高く打ってきて、画面の中央に「PUSH！」と表示されているときのみ行なえる
『リフティング』のあと	○ボタン	シュート！	空中から対戦相手のコートへフルーツボールをまっすぐ打つ。アナログパッドを左右に入力すると、その方向を狙える
	□ボタン	カーブ！	空中からフルーツボールに回転をかけて打ち、壁にぶつけて跳ね返らせる。アナログパッドを左右に入力するとその方向を狙えるほか、上に入力すると下方向を、下に入力すると上方向を狙える
	△ボタン	スマッシュ！	空中から対戦相手に向かってフルーツボールを打つ

基本ルール 相手のゴールにフルーツボールを打ちこんで得点を競う

対戦がはじまると、左右から自分と相手のコートへ交互にフルーツボールが投げこまれていく。それを打って相手のゴールへ入れると得点が1点加算され、3分経過したときに得点の多いほうが勝ちとなるのだ。ゴールは左右や上下に移動するため、フルーツボールを打つときは、ゴールがある方向を狙う必要がある。また、自分と相手のあいだに、フルーツボールを跳ね返すネットが現れることもあるので注意したい。



⬆画面上側のタイムがゼロまで減ると、対戦は終了。同点で終わった場合はサドンデスの延長戦に突入し、先に得点したほうの勝利となる。

フルーツボールの種類

フルーツボールは全部で5種類あり、それぞれ右の表のような特徴を持っている。また、自分や相手のコートに投げこまれたフルーツボールは、下記の状況になると消滅したり分裂したりするので、覚えておこう。

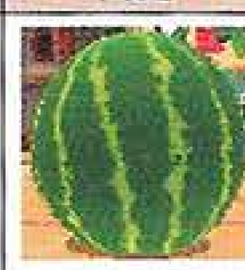
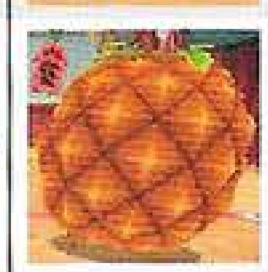
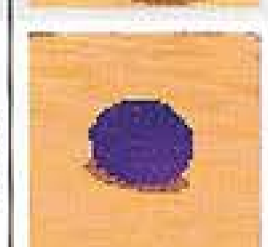
フルーツボールが消滅または分裂する状況

- 地面に落下後、打たずに5秒たつと消滅する
- ブドウとバナナは、2～20回打つと分裂する(分裂するまでに打てる回数は、ひとつひとつのフルーツボールごとにちがう)
- ブドウとバナナは、『リフティング』のあとに『スマッシュ！』で打つと、対戦相手や地面にぶつかったときに分裂する



⬆5種類のフルーツボールがどのような順番で投げこまれるかは、決まっていない。

フルーツボールごとの特徴

名前	外見	特徴
スイカ		サイズが大きい
リンゴ		標準的なサイズ
パイン		地面や壁にぶつかったときに、ランダムな方向に跳ね返る
ブドウ		分裂すると5つのツブになる
ブドウ(ツブ)		サイズが小さい
バナナ		分裂すると4枚のバナナの皮が地面に落ちる。それを踏むと、操作キャラクターは3秒間(アナログパッドをまわすように入力すれば短縮可能)、対戦相手は6～8秒間、行動できなくなる

※フルーツボールのサイズは、打ったときの飛びかたなどには影響しない



アクア編の物語中に遊ぶときの特徴

アクア編では、ディズニータウンの物語を進めるために、『フルーツスキャッター』をプレイする必要がある(→P.375)。対戦相手はシューゲイザーで、勝てばディズニータウンをクリアできるが、負けるとゲームオーバーになるのだ。ちなみに、アクア編以外では、シューゲイザーは対戦相手として登場しない。



⬅シューゲイザーとは、ディズニータウンをクリアする前のみ対戦できる。

INDEX

アドバイス 『シュート！』と『スマッシュ！』で相手のゴールを狙え

地上でフルーツボールを打つと、対戦相手に止められやすいうえ、ネットに引っかかってしまうこともある。『リフティング』で高く打ち上げたあと、『シュート！』でゴールを狙うのがオススメ。『リフティング』を行なうさいは、相手のゴールがある位置をあらかじめ確認しておこう。また、対戦相手がフルーツボールを高く打ってきたときは、『スマッシュ！』でゴールを狙うチャンスだ。なお、バナナはゴールへ打たずに、『リフティング』から『スマッシュ！』で打ち、相手コートで分裂させて皮をまき散らすといい。

対戦で勝つためのポイント

- 『リフティング』のあとに『シュート！』でゴールがある方向を狙って打つ
- 対戦相手がフルーツボールを高く打ってきたら『スマッシュ！』で確実に打ち返す
- バナナの皮で対戦相手の行動を妨害する



←フルーツボールにぶつかると、体勢をくずしたり少しのあいだ気絶したりするので気をつけよう。

対戦相手別の戦いかた

VS シューゲイザー （アクア編のみ）

勝利時の賞品 バルーンレター

相手は3体もいるが、こちらが打った『シュート！』を止められることは少ない。相手が高く打ってきたフルーツボールを『スマッシュ！』で打ちながら、『シュート！』をくり返そう。



←バナナの皮で何体かの行動を止めたのち、一気に得点を重ねるといい。

VS ブルーザー

勝利時の賞品 バルーンレター

おもに『シュート』や『カーブ』でフルーツボールを打ってくる。守りは固くないため、『リフティング』から『シュート！』をくり返していれば、それほど苦戦しないはずだ。



←ブルーザーは、ヒップアタックや突進をしてボールを打つこともある。

VS チップ&デール

勝利時の賞品 マグネラ(初回)、バルーンレター(2回目以降)

チップがジャンプして打ってくるフルーツボールは、スピードが速く、止めるのは難しい。こちらも『リフティング』から『シュート！』を連発し、相手より多く得点することを目指そう。



←デールがボールを真上に打ち上げ、チップが空中からこちらのゴールを狙う。

VS キャプテン・ダーク キャプテン・ジャスティス

勝利時の賞品 カオススネーク(初回)、バルーンレター(2回目以降)

キャプテン・ダークやキャプテン・ジャスティスが打ったボールに当たると、しばらく動けなくなることが多い。バナナの皮を利用して、できるだけ相手に行動させないようにしたい。



←この対戦ではゴールが上にも移動する。『カーブ！』を使って上方向を狙おう。

ミニゲーム 5

つぼ壊し



マップ内につぎつぎと出現するつぼをヘラクレスとふたりで壊していき、スコアを競う。ヘラクレスに勝利するには、2種類のタルを活用することも大切だ。

遊べる場所 ●オリンポスコロシアムのコロシアム：ロビー

基本ルール ヘラクレスよりも高いスコアを獲得すれば勝ち

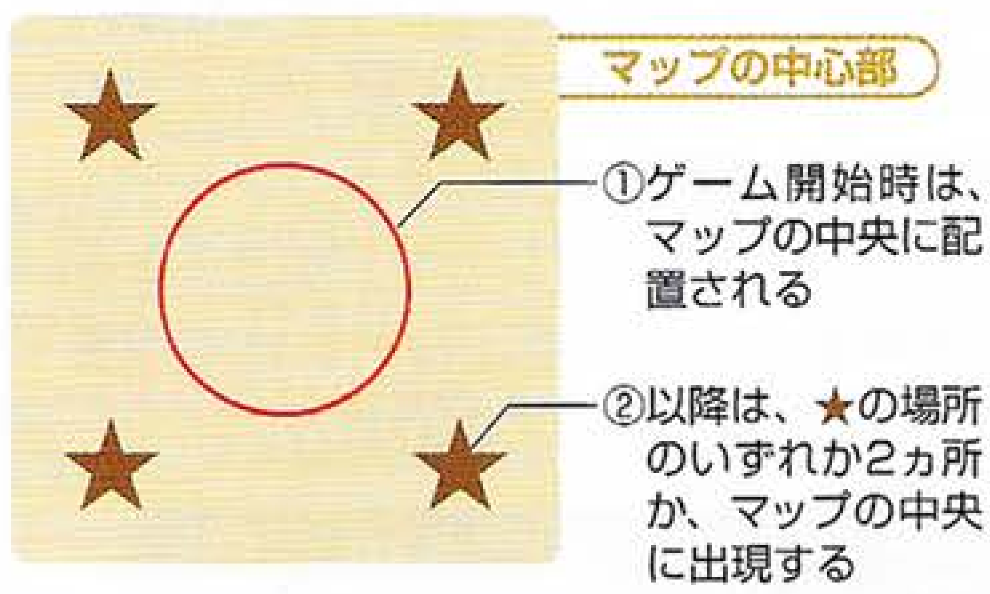
1分30秒の制限時間内にできるだけ多くのつぼを攻撃して壊し、スコアをかせごう。つぼには2種類の大きさがあり、小さいつぼは壊れやすく、大きいつぼは壊れにくい。小さいつぼを壊すと1点、大きいつぼを壊すと5点を獲得でき、時間切れになった時点でヘラクレスよりもスコアが高ければ勝利となり、賞品が手に入る。自分のスコアが低い場合だけでなく、同点でも負けになるので注意。

なお、つぼは個数が減ると、何度でも右のように追加される。そのときには、一緒にタルや爆弾タル(下記参照)も出現するのだ。

ヘラクレスに勝ったときの賞品

ソニックレイヴ(初回)、オールキュア(2回目以降)

つぼが出現する場所の決まりかた



タルと爆弾タル

マップ内には、つぼと一緒に右の2種類のタルが出現する。ふつうのタルは、攻撃して転がすとつぼを壊せるほか、転がったタルにジャンプで跳び乗れば、写真のように移動しながら体当たりでつぼを壊すことも可能。一方、爆弾タルは、攻撃すると前方にある複数のつぼを爆風でまとめて壊せるうえ、爆風に巻きこんだ相手を気絶させて4秒のあいだ行動不能にできる。これらのタルをうまく使って、効率よくつぼを壊していこう。ただし、ヘラクレスも、タルを振りまわして投げたり爆弾タルを攻撃したりする。爆弾タルの爆風には巻きこまれないように気をつけたい。

タル



爆弾タル





⬆タルを転がしたら上に跳び乗ろう。10秒で消滅するが、大きいつぼもラクに壊せる。

ヴェントゥス編の物語中に遊ぶときの特徴

ヴェントゥス編では物語中に『つぼ壊し』を2回行なうが(→P.343)、そのときはルールが少しだけちがう。1回目は制限時間が30秒で、ヘラクレスとの勝敗に関係なく15点以上を獲得すればクリア。2回目は通常どおりヘラクレスとスコアを競うが、制限時間が2分となっている。

ミニゲーム 6

ミラージュアリーナ



さまざまなミニゲームが集結したワールド――それがミラージュアリーナだ。冒険の合間に訪れて、ミッションに挑戦したり通信プレイで遊んだりしてみよう。

遊べる場所 ●ミラージュアリーナのワールド内

基礎知識 通信プレイやクエストを楽しめるワールド

通常のワールドとちがって、ミラージュアリーナは物語を進めるうえで訪れる必要がない。しかし、このワールドでは、ほかのプレイヤーとバトルやミニゲームで対戦するオンラインプレイができるのだ。また、通信を使わないオフラインの状態でも、用意されているミッションに挑戦し、貴重なコマンドやアイテムを手に入れることが可能。物語を終える前に、ぜひ一度は訪れておこう。



⬅ミラージュアリーナにいるあいだは、操作キャラクターが鎧姿になる。



➡ほかのプレイヤーと遊ぶと、「レポート」に「フレンドレコード」が追加される。

ミラージュアリーナに行けるようになる条件

旅立ちの地を出発したあと、最初に訪れるワールドをクリアする

ミラージュアリーナで遊べるモード

モード名	モードの内容		詳細
	オンライン	オフライン	
VSアリーナモード	ほかのプレイヤーとバトルで対戦する。最大で6人まで参加可能で、個人戦とチーム戦が選べる	(選択できない)	P.442
アリーナモード	1～3人のプレイヤーで、エネミーとの連続バトルに挑戦する	ひとりだけで、エネミーとの連続バトルに挑戦する。バトルの内容はオンライン時と同じ	P.450
コマンドボード	1～3人のプレイヤーで『コマンドボード』をプレイする	通常どおりに『コマンドボード』をプレイする。基本的な内容はキャンプメニューから遊ぶときと同じ	P.461
ランブルレーシング	1～6人のプレイヤーで『ランブルレーシング』をプレイする	通常どおりに『ランブルレーシング』をプレイする。内容はディズニータウンで遊ぶときと同じ	P.462
ディメンションリンク	ほかのプレイヤーとリンクして、ディメンションリンクでコマンドを借りられるようにする	(選択できない)	P.463

知識のカケラ ワイヤレスLANの設定について

ミラージュアリーナでオンラインプレイをするときは、あらかじめPSP本体のワイヤレスLANスイッチをONにしておこう。また、本体のホームメニューで「設定」→「ネットワーク設定」→「アドホックモード」と選び、チャンネル番号を「自動」にしておくと、ほかのプレイヤーとの通信がスムーズに行なえる。



⬅オンライン時にスリープモードなどにすると、通信が途切れてしまうので注意。

通信コンフィグ　通信プレイ用のコンフィグを設定しよう

はじめてミラージュアリーナに入ったときには、通信コンフィグを設定することになる。これは、ミラージュアリーナでのプレイに影響するコンフィグで、下記の項目を設定可能だ。なお、以降はキャンプメニューの「コンフィグ」でも通信コンフィグを設定できる。



←通信コンフィグのすべての項目を設定しないと、ミラージュアリーナに入れない。

通信コンフィグの項目と設定できる内容

※濃い赤のアイコンは、初期状態での設定を表す

項目	項目の意味	設定できる内容
ニックネーム	ミラージュアリーナにいるときに、操作キャラクターの頭上に表示される名前	英数字、ひらがな、カタカナ、記号を9文字以内で入力する
キャラクターの色	ミラージュアリーナにいるときの操作キャラクターの色	赤・緑・青の各色の度合いを、それぞれ50～150%の範囲で設定して色を変える
ルーム選択モード	オンラインプレイ時に入室するルームの設定。通信プレイは、同じルームに入っているプレイヤーのみと行なえる	オート 「オート」を選択しているプレイヤーと同じルームに入室する
		マニュアル 下記の「ルーム選択」で選んでいる番号のルームに入室する
ルーム選択	オンラインプレイ時に入室するルーム番号の設定。「ルーム選択モード」で「マニュアル」を選んだときのみ設定できる	入室するルームを、「ルーム1」～「ルーム16」のなかから決める
通信プレイの記録	通信プレイを行なった相手の「レポート」の「フレンドレコード」に、自分のニックネームを表示するかどうかの設定	公開しない 自分のニックネームのかわりに「？？？」と表示される
		公開する 自分のニックネームが表示される
ディメンションリンク	ディメンションリンクを行なった相手と再会したときに、自分のプレイ記録を表示するかどうかの設定（→P.463）	公開しない プレイ記録がすべて「──」と表示される
		公開する プレイ記録がそのまま表示される



↑設定したニックネームは、通信相手全員に公開されるので、よく考えて決めよう。

↓「キャラクターの色」では、3色のゲージの長さを調節して、鎧の色味を設定する。



上級者のための ULTIMANIA COLUMN　オンライン時に入室するルームを選べる

通信コンフィグの「ルーム選択モード」を「マニュアル」にすると、入室するルームを自分で決められる。仲間うちだけで通信プレイを行ないたいときは、何番のルームに入室するかをあらかじめ決めておき、通信コンフィグで設定すれば、ほかのプレイヤーが入ってくる可能性を低くできるのだ。



←通常は「オート」に設定しておき、特別なときのみ「マニュアル」に切りかえよう。

プレイの流れ 挑戦したいイベントに参加する

ミラージュアリーナでは、挑戦するバトルやミニゲームのことを「イベント」と呼ぶ。イベントを開始するときの基本的な流れは以下のようになっているので、覚えておこう。ちなみに、ミラージュアリーナは右ページのような構造をしており、このうちロビー(広場)では、装備、フィニッシュコマンド名、デッキ名、通信コンフィグの変更ができない。



①オンラインかオフラインを選ぶ

ロビー(入口)のワープポイントを調べて、オンラインとオフラインのどちらでプレイするかを選択し、ロビー(広場)へ移動する。

②ターミナルにアクセスする

ターミナルに近づき◎ボタンを押してアクセスし、メニューを選ぶ(オンラインとオフラインでは、下記のように選べるメニューが異なる)。「ニューイベント」ではイベントの作成、「イベントリスト」では参加するイベントの選択を行なう(右ページ参照)。ディメンションリンクについてはP.463を参照。





各メニューが選べる状況

メニュー	オンライン	オフライン
ニューイベント	○	○
イベントリスト	○	×
ディメンションリンク	○	×



③ロビー(広場)の中央でエントリーする

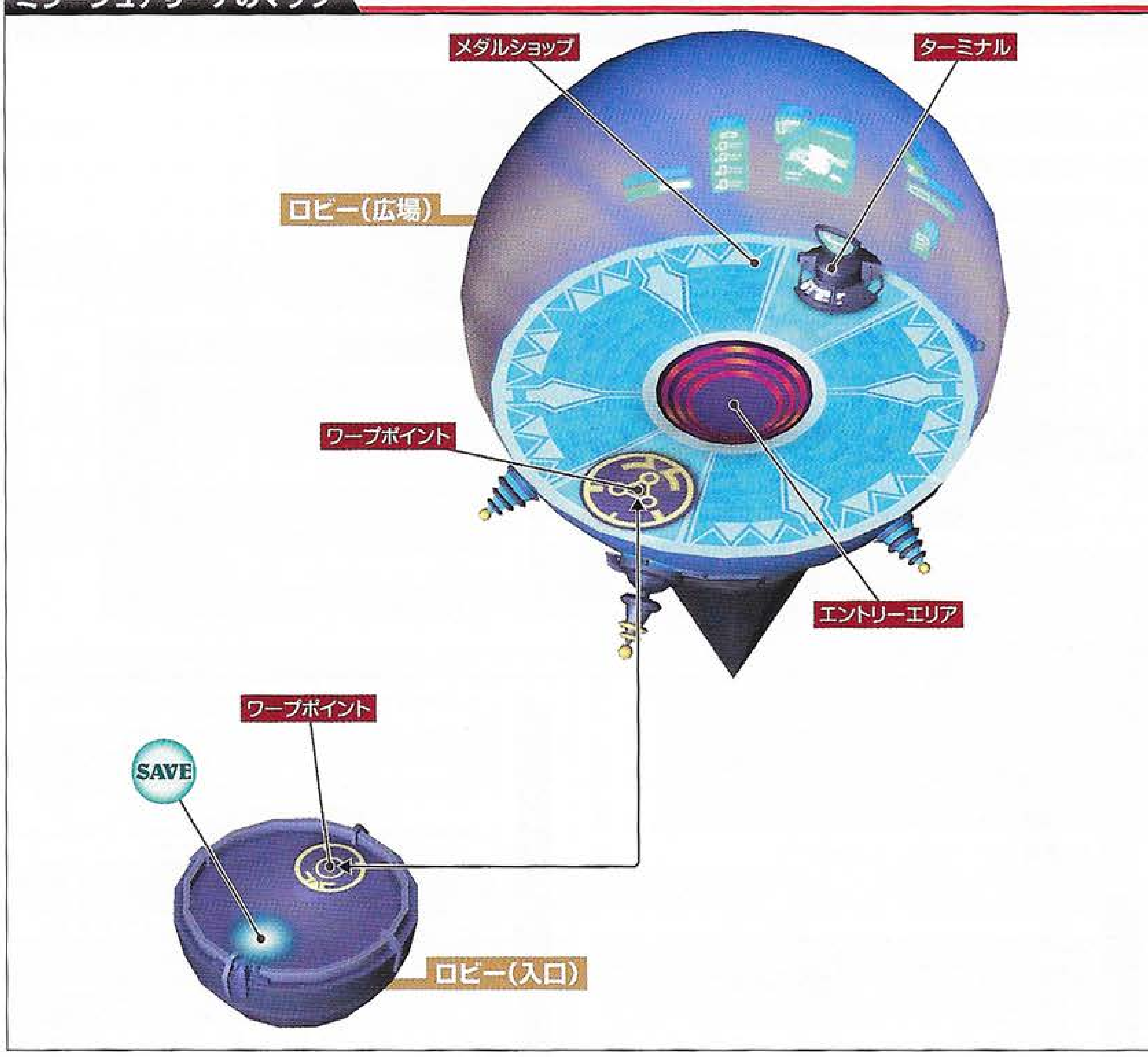
エントリーエリアに行って◎ボタンを押すと準備完了(もう一度◎ボタンを押すとキャンセル)。オンラインの場合は、画面右上のメンバーリストに「OK」マークが表示される。ターミナルにアクセスすると、イベントの削除や参加の取り消しが可能。

④STARTボタンでイベント開始

イベントを作成したプレイヤーがSTARTボタンを押すとイベント開始。オンラインだと、参加人数が足りていない場合や、全員に「OK」マークが出ていない場合は、エントリーしていたメンバーだけで開始される。



ミラージュアリーナのマップ



「ニューイベント」と「イベントリスト」のちがい

ターミナルにアクセスしたときに選べるメニューのうち、「ニューイベント」と「イベントリスト」には以下のようなちがいがある。オンラインで遊ぶときは、目的に合わせてどちらを選ぶか決めよう。なお、オフラインのときは、ほかのプレイヤーがイベントを作成することがないため、「イベントリスト」は選択できないようになっている。

ニューイベント

モードやルールなどを設定して、新しくイベントを作成する。イベントごとに、作成するための条件が設定されており、それを満たしているときにしか作成できない。



⬆イベント作成後は、削除しないかぎり、かならずそのイベントに参加することになる。

イベントリスト

すでに誰かが作成したイベントのなかから、参加するイベントを選ぶ。イベント作成時とはちがって、『アリーナモード』以外のモードでは参加に必要な条件がなく、自由に選べる。



⬆参加するイベントを決めるときには、ルールや参加メンバーなどを確認可能。

INDEX

アリーナレベル ミッションをクリアするとアリーナレベルが上がる

ミラージュアリーナには「アリーナレベル」が設定されており、下記の3つの要素に影響を与えている。アリーナレベルは1からはじまり、下の表の「アリーナミッション」をクリアするごとに1ずつ上がっていくのだ。なお、アリーナミッションの内容やクリア状況は、「レポート」の「プレイレコード」で確認できる。



←キャラクターの頭上にはアリーナレベルを示すマークが表示されている。



←「レポート」では、クリアしたミッションにミッキーマークが表示される。

アリーナレベルが影響するもの

- ニックネームの横に表示されるマーク
- メダルショップの商品(右ページ参照)
- 『アリーナモード』で挑戦できるバトルの種類(→P.451)

アリーナミッションの内容

※「レポート」では、物語の進行状況やアリーナレベルなどに応じて表示項目が増えていく

メダル

- 通算300枚以上獲得する
- 通算1000枚以上獲得する
- 通算3000枚以上獲得する
- 通算5000枚以上獲得する
- 通算9999枚以上獲得する

アリーナモード

- 「審判の時」をクリアする
- 「呪いの輪廻」をクリアする
- 「財宝のありか」をクリアする
- 「駆ける紡ぎ手」をクリアする
- 「牢獄の番人」をクリアする
- 「幻惑せし者」をクリアする
- 「集いたる暴君」をクリアする
- 「欲を見つめる目」をクリアする
- 「振り下ろされた罰」をクリアする
- 「凍える息吹」をクリアする
- 「幻影の魔術師」をクリアする
- 「闘技場の支配者」をクリアする

ランブルレーシング

カントリーコース
- LAP数を3にして1分30秒以内にゴールする
- LAP数を5にして2分30秒以内にゴールする

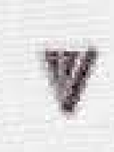
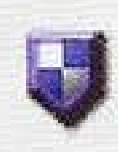
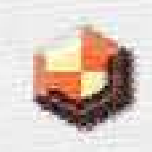
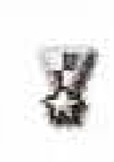
ディズニーサーキット
- LAP数を3にして3分以内にゴールする
- LAP数を5にして5分以内にゴールする

グランドサーキット
- LAP数を5にして5分以内にゴールする
- LAP数を9にして9分以内にゴールする

コマンドボード

- キーブレードボードで優勝する
- ロイヤルボードで優勝する
- スペースシップボードで優勝する
- トゥーンボードで優勝する
- ハニーポットボードで優勝する
- シークレットボードで優勝する

アリーナレベルごとのマーク

レベル	マーク	レベル	マーク	レベル	マーク	レベル	マーク	レベル	マーク	レベル	マーク
LV1		LV6		LV11		LV16		LV21		LV26	
LV2		LV7		LV12		LV17		LV22		LV27	
LV3		LV8		LV13		LV18		LV23		LV28	
LV4		LV9		LV14		LV19		LV24		LV29	
LV5		LV10		LV15		LV20		LV25		LV30	

メダルショップ メダルを支払ってコマンドやアイテムを購入

イベントに参加すると、そのときのプレイの内容に応じてメダルがもらえる。メダルをためれば、ターミナルの左横にあるメダルショップでコマンドやアイテムを購入できるのだ。ここでしか手に入らないものもあるので、イベントに何度も挑戦して、メダルをたくさん獲得していこう。なお、メダルショップのくわしい仕組みについてはP.222を参照。

メダルショップの特徴

- 商品ごとに、入荷されるショップレベル(→P.219)と、購入できるアリーナレベルが決まっている
- コマンドを売却することはできない

メダルショップに新商品が入荷されるショップレベル

ショップレベル	条件
3	エンチャンテッド・ドミニオン、ドワーフ・ウッドランド、キャッスル・オブ・ドリームのいずれかふたつをクリアする
4	上記の3つのワールドをクリアする
5	レイディアントガーデンをクリアする
7	オリンポスコロシアムとディープスペースをクリアする
8	ネバーランドをクリアする



←ターミナルの横にいるモーグリに話しかければメダルショップを利用可能。



➡アリーナレベルが高くないと購入できない商品もあるので注意しよう。

メダルショップの商品

名前	購入条件		メダル枚数	詳細データ
	ショップレベル	アリーナレベル		
ザンテツケン(※1)	5	8	1000	P.257
フレンドケアル	1	1	180	P.264
フレンドケアルラ	1	5	360	P.264
フレンドケアルガ	1	10	500	P.264
フレンドエスナ	1	5	360	P.264
紙吹雪	3	1	150	P.264
花火	4	5	400	P.264
挑発	1	1	100	P.264
歓喜	1	1	100	P.264
バニッシュ	3	5	750	P.264
トリニティリミット	3	1	3000	P.264
フレイムバースト(※2)	1	5	900	P.266
バイオバラージュ	5	15	2500	P.267
フォトンチャージ	3	10	1600	P.267
プライズチケット	1	1	350	P.197
プリズンチケット	1	1	500	P.197
ダズルチケット	1	5	550	P.197
タイラントチケット	5	5	800	P.197
トレジャーチケット	1	5	1500	P.197
ブリザードチケット(※2)	7	5	1200	P.197
ギガマジックレシピ	5	10	2000	P.198
ギガアタックレシピ	5	10	2000	P.198
きらめく結晶	1	1	300	P.205
時の結晶	1	1	350	P.205
力の結晶	1	1	300	P.205
みなぎる結晶	1	1	300	P.205
うるおいの結晶	1	1	400	P.205
満たされる結晶	1	1	350	P.205
めぐりくる結晶	4	1	400	P.205
混沌の結晶	5	10	500	P.205
秘められし原石	8	15	2700	P.205

※1……テラ編でのみ入荷　※2……アクア編でのみ入荷

知識のカケラ メダルショップでしか入手できないもの

『フォトンチャージ』、アクア編の『フレイムバースト』、ほとんどのフレンドコマンド、各種チケット、一部のレシピは、メダルショップで購入する以外に入手方法がない。とくに、シュートロックコマンドとフレンドコマンドの入手は、「トリニティレポート」でシークレットイベントを見るための条件に関わることもあるので(→P.600)、一度は手に入れておこう。

ミラージュアリーナ

モード1 VSアリーナモード

プレイの流れ プレイヤー同士の対戦が楽しめる

『VSアリーナモード』のイベントでは、通信プレイをしているプレイヤー同士での対戦が行なえる。プレイの手順は右の図のとおり。イベント作成時だけでなく、ゲーム開始後にそれぞれのプレイヤーが個別ルールを設定するのが特徴だ。バトルが終わると、対戦中に獲得したスコアをもとに順位や勝敗が決定し、メダルを入手できる。



⬅参加できるのは最大6人までだが、ルールによっては3人までに制限される。



➡バトルの舞台となるマップには、このモードでしか登場しないものもある。

『VSアリーナモード』の流れ

1. ターミナルでイベントを作成する、または参加するイベントを選ぶ
2. ↓ 広場の中央でエントリーしてイベント開始
3. ↓ それぞれのプレイヤーごとに個別ルールを設定する(→P.444)
   - → 「ロビーに戻る」を選んでイベントから抜ける(→P.444)
4. ↓ 全員が「READY」を選ぶか(→P.444)1分が経過する
5. ↓ タイムリミットになるまで戦う
6. ↓ 獲得したスコアなどに応じてリザルトが発表される(→P.446) → 3.へ戻る

『VSアリーナモード』におけるバトルの特徴

このモードのバトルには、通常のバトルにはない以下のような特徴がある。HPがゼロになっても何度でも復活できるので、時間切れまで思う存分戦えるのだ。そのほか、特定のルールを選択したときには、お互いのコマンドを奪い合う特別なバトルも楽しめる(→P.444)。



⬅HPがゼロになると少しのあいだ行動できないが、スコアが減ったりはしない。

『VSアリーナモード』での特殊な要素

- HPがゼロになってもゲームオーバーにならず、少し気絶したあとHPが全回復してマップ内のどこかに復活する
- ディメンションリンクが使えない
- マップ内にはポッドがあり、攻撃するとバトルコマンド(→P.444)かHPプライズ(小)×3(※1)を放出して消滅する。消滅したポッドは2分後に再出現
- ポーズがかからない

※1……50%の確率で、HPプライズ(大)×1も出る



⬆ポッドを攻撃すると、ルール設定(右ページ参照)が「専用デッキ」ならバトルコマンド、「引き継ぎデッキ」ならHPプライズが出現。

ルール設定 イベント作成時に基本ルールを設定する

ターミナルで『VSアリーナモード』のイベントを作成するときには、基本ルールの設定を行なう。設定できるのは、下記の4項目だ。なお、ここで決めた基本ルールは、このあとに設定する個別ルールとは異なり、作成したイベントを終了するまで変更できない。



⬅各項目にカーソルを合わせて、方向キーかアナログパッドの左右で切りかえる。

イベント作成時に設定できる基本ルール

項目		設定内容
ルール設定	形式	ほかのプレイヤー全員が敵になる「個人戦」か、REDチームとBLUEチームにわかれて対決する「チーム戦」かを選ぶ
	デッキ	このモード専用のデッキで戦う「専用デッキ」か、現在セットしているデッキで戦う「引き継ぎデッキ」かを選ぶ。この設定は参加人数にも影響を与える
タイムリミット		プレイ時間を「1分」「3分」「5分」「10分」「15分」のなかから選ぶ
参加人数		参加する最大人数を決める。「専用デッキ」時は2〜6人、「引き継ぎデッキ」時は2〜3人

個人戦とチーム戦のちがい

ルール設定で個人戦を選ぶと、ほかのプレイヤー全員を攻撃でき、スコアはプレイヤーごとに加算される。一方、チーム戦を選んだ場合は、相手チームのメンバーにのみ攻撃が当たり、スコアはチーム別に加算されるのだ。また、個人戦とチーム戦では、画面の表示も多少異なっているので、見かたを覚えておくといいだろう（下記参照）。

画面の見かた



個人戦

▶名前
プレイヤーのニックネーム。名前の色はスコアの表示部分の色に対応している。

▶ターゲットが表示中の相手の名前とHPゲージ

▶ほかのプレイヤーのスコア

▶残り時間
タイムリミットまでの時間。残り1分を切ると表示されるようになる。

▶自分のスコア

▶自分のチームのスコア

▶相手チームのスコア



チーム戦

▶名前、HPゲージ、デッキタイプ
プレイヤーのニックネームとHPゲージ。名前の色はチームの色と対応している。「専用デッキ」時は、選んだデッキタイプのマーク（→P.445）も表示。相手チームのメンバーは、名前のみ表示される。

▶自分のチームメンバーのHPゲージ

個別ルール 対戦前にマップやデッキタイプなどを決定

イベントを開始すると、バトルをはじめる前に各プレイヤーは個別ルールを決めることになる。設定する項目は、基本ルールの内容によって変わるのだ(下記参照)。設定が終わったら、「READY」を選んで待機しよう。なお、バトルが終わると、個別ルールを決める画面にもどる。



⬅チームとデッキタイプは、カーソルを合わせて◎ボタンを押すと変更可能。



➡一度でもバトルをしたあとだと、画面右側に過去の対戦成績も表示される。

バトル前に設定できる個別ルール

項目	設定内容
マップ	Lボタンと Rボタンで、マップを下記のなかから選ぶ。実際には、最後にREADY状態になったプレイヤーが指定したマップで戦う ●オリンポスコロシアム ●ミラージュアリーナ ●謎の荒野 ●ディズニータウン ●ディープスペース ●キャッスル・オブ・ドリーム
チーム	チーム戦のときのみ設定可能。参加するチームを選ぶ。チーム人数がちがっていてもかまわないが、片方が0人だとバトルがはじまらない
デッキタイプ	「専用デッキ」時のみ設定可能。「アタック」「マジック」「サポート」「バランス」「ランダム」のなかから選ぶ

個別ルール設定時に選べるコマンド

コマンド	内容
READY	設定を終えてREADY状態になる。参加者全員がREADY状態になればバトル開始
CANCEL	READY状態を解除して、個別ルールの設定にもどる
ロビーに戻る	イベントから抜けてロビーにもどる。誰かひとりが抜けると、イベントは強制終了となる

「専用デッキ」選択時の特別ルール

基本ルールの設定で「専用デッキ」を選んでいると、バトルに特別なルールが採用される。具体的には、デッキの内容やフィニッシュコマンドの設定、ステータスが専用のものになるほか、攻撃を受けたりするとデッキにセットされたバトルコマンドを落としてしまうのだ。誰かが落としたコマンドは、拾うと自分で使えるようになる。逆に、すべてのコマンドを落とすとベースコマンドでしか攻撃できなくなるので気をつけよう。また、ポッドを攻撃すると、右の円グラフの割合でコマンドが出現するため、うまく活用したい。

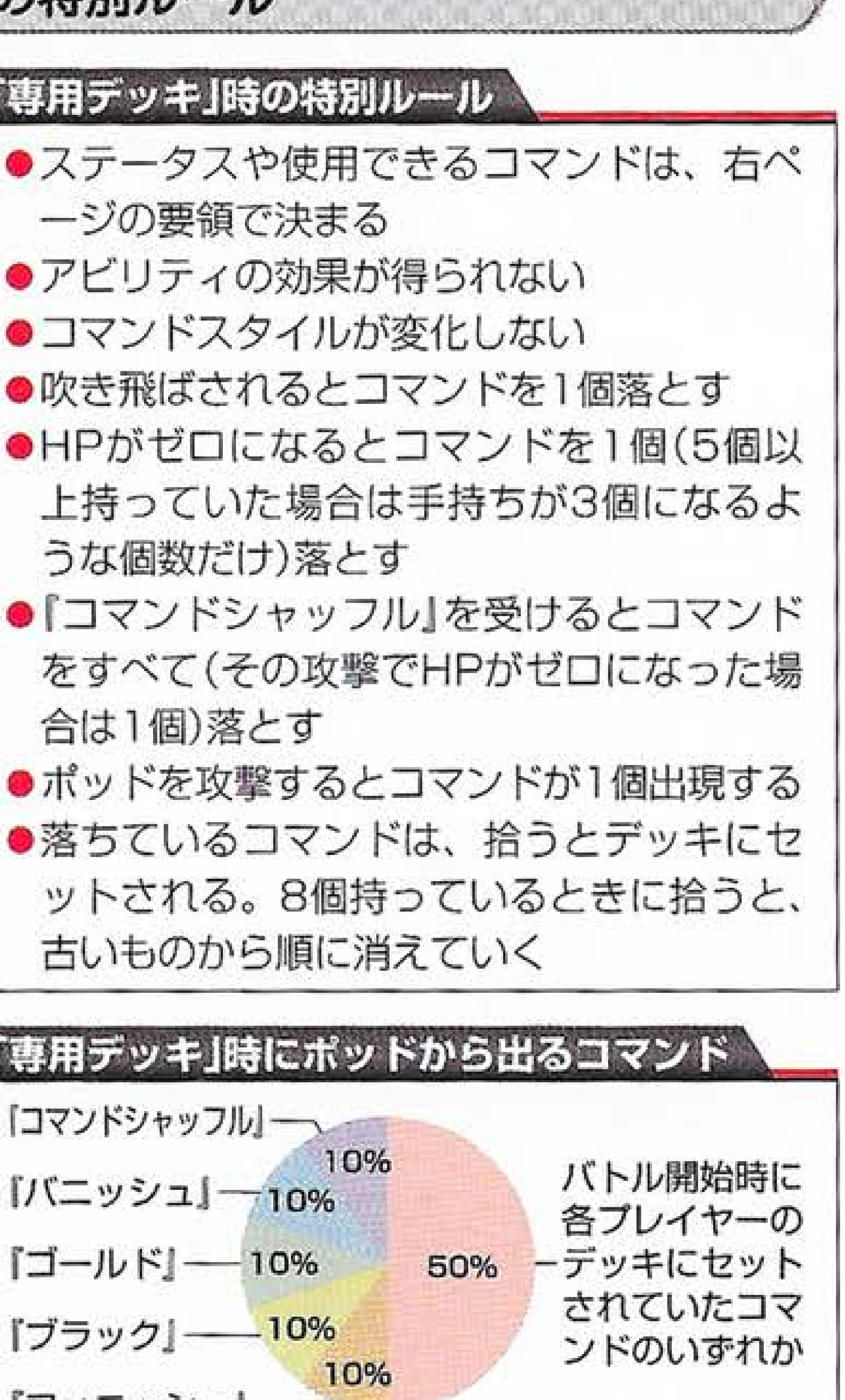


⬆落ちているコマンドは名前が「???」と表示され、カテゴリーのマークしか確認できない。

「専用デッキ」時の特別ルール

- ●ステータスや使用できるコマンドは、右ページの要領で決まる
- ●アビリティの効果が得られない
- ●コマンドスタイルが変化しない
- ●吹き飛ばされるとコマンドを1個落とす
- ●HPがゼロになるとコマンドを1個(5個以上持っていた場合は手持ちが3個になるような個数だけ)落とす
- ●『コマンドシャッフル』を受けるとコマンドをすべて(その攻撃でHPがゼロになった場合は1個)落とす
- ●ポッドを攻撃するとコマンドが1個出現する
- ●落ちているコマンドは、拾うとデッキにセットされる。8個持っているときに拾うと、古いものから順に消えていく

「専用デッキ」時にポッドから出るコマンド



※各コマンドの詳細はP.100~101を参照

「専用デッキ」時の最大HP

(Aキャラクターの基本値
＋Bタイムリミット補正)
×Cチーム人数補正

Aキャラクターの基本値

キャラクター	基本値
テラ	50
ヴェントゥス	35
アクア	40

Bタイムリミット補正

タイムリミット	補正
1分	0
3分	＋10
5分	＋20
10分	＋30
15分	＋40

Cチーム人数補正

チーム人数の差		補正
自分のチームのほうが多い	4人多い	×0.68
	3人多い	×0.76
	2人多い	×0.84
	1人多い	×0.92
どちらのチームも同じ		×1.00
自分のチームのほうが少ない	1人少ない	×1.16
	2人少ない	×1.32
	3人少ない	×1.48
	4人少ない	×1.64

※「Cチーム人数補正」は、チーム戦のときのみ影響する

「専用デッキ」時の攻撃力・防御力・魔法力

ステータス		通常	チーム戦で自分のチームのほうが少ないとき			
			1人少ない	2人少ない	3人少ない	4人少ない
テラ	攻撃力	4	5	5	6	6
	防御力	2	2	3	5	5
	魔法力	4	5	5	5	6
ヴェントゥス	攻撃力	3	3	4	4	5
	防御力	3	5	5	7	7
	魔法力	4	4	4	5	5
アクア	攻撃力	3	3	3	3	4
	防御力	2	2	4	4	4
	魔法力	5	6	6	7	7

「専用デッキ」時のデッキとフィニッシュコマンドの内容

※デッキコマンドはすべてLV0

カテゴリー	テラ	ヴェントゥス	アクア
バトル	(デッキタイプ別に決まっている下の表のコマンドのなかから選ばれた3個が、バトル開始時にセットされる)		
アクション	ジャンプ エアスライド スライド リフレクトガード リベンジスタンプ リベンジファング	ジャンプ グライド エアスライド ドッジロール リフレクトガード リベンジラッシュ リベンジレイド	ジャンプ ダブルフライト エアスライド ホイールロール リフレク バリアクラッカー リベンジブリッツ
シュートロック	―	―	―
フィニッシュ	フィニッシュ	フィニッシュ	フィニッシュ

デッキタイプ別・開始時にセットされるバトルコマンド

※●……選ばれる、―……選ばれない　※「バランス」は、アタック、マジック、サポートから1個ずつ選ばれる

	コマンド名	デッキタイプ				
		アタック	マジック	サポート	バランス	ランダム
アタックコマンド	エリアルブレイク	●	―	―	●	●
	ファイナルブレイク	●	―	―	●	●
	スライドダッシュ	●	―	―	●	●
	ファイアダッシュ	●	―	―	●	●
	ソニックレイヴ	●	―	―	●	●
	ストライクレイド	●	―	―	●	●
	フリーズレイド	●	―	―	●	●
	ファイアブリッツ	●	―	―	●	●
	サンダーブリッツ	●	―	―	●	●
	エリアルスラム	●	―	―	●	●
	ポイズンブレード	●	―	―	●	●
	ブリザドブレード	●	―	―	●	●
	スタンブレード	●	―	―	●	●
	ファイアストライク	●	―	―	●	●
	コンフュストライク	●	―	―	●	●
	バインドストライク	●	―	―	●	●
マジックコマンド	ファイラ	―	●	―	●	●
	ファイガ	―	●	―	●	●
	クラッカーファイガ	―	●	―	●	●
	バレッジファイア	―	●	―	●	●
	ブリザラ	―	●	―	●	●
	ブリザガ	―	●	―	●	●
マジックコマンド	サンダラ	―	●	―	●	●
	サンダガ	―	●	―	●	●
	デトネシールド	―	●	●	●	●
	デトネスクウェア	―	●	●	●	●
	ゼログラビラ	―	●	●	●	●
	マグネラ	―	●	●	●	●
	エアロラ	―	●	●	●	●
	エアロガ	―	●	●	●	●
	ミニマム	―	―	●	●	●
	ブラックアウト	―	―	●	●	●
	スナイプバーニング	―	―	●	●	●
	コンフュ	―	―	●	●	●
	バインド	―	―	●	●	●
	ポイズン	―	―	●	●	●
	スロウ	―	―	●	●	●
	ストプラ	―	―	●	●	●
フレンドコマンド	フレンドケアルラ	―	●	●	●	●
	フレンドエスナ	―	●	●	●	●
	紙吹雪	―	―	●	●	●
	花火	―	―	●	●	●
	挑発	―	―	●	●	●
	歓喜	―	―	●	●	●

リザルト スコアによって順位や勝敗が決まる

最初に設定したタイムリミットが経過してバトルが終わると、リザルト画面が表示される。この画面では、獲得したスコアによって順位や勝敗が決まり、メダルを入手できるのだ。スコアはバトル中の行動に応じて増えるほか、「専用デッキ」時はボーナスとして、最後まで持っていた『ゴールド』と『ブラック』の個数でも増減する(下の表を参照)。



⬅個人戦では、それぞれのスコアによって順位が決定。同点だと同じ順位になる。



➡チーム戦ではスコアが高いほうの勝ち。ボーナスはチーム全体で計算される。

スコアが増減する条件

<table>
<tr><th colspan="2">条件</th><th>増減量</th></tr>
<tr><td colspan="2">誰かにダメージを与える</td><td>+(ダメージ量)</td></tr>
<tr><td rowspan="3">誰かを吹き飛ばすか倒すかした直後に右記のフレンドコマンドを使用する(※1)</td><td>歓喜</td><td>+10</td></tr>
<tr><td>紙吹雪</td><td>+20</td></tr>
<tr><td>花火</td><td>+30</td></tr>
<tr><td colspan="2">『挑発』を使ったあとに誰かにダメージを与える</td><td>+5
(カウンターコマンドなら+40)</td></tr>
<tr><td rowspan="2">ボーナス</td><td>バトル終了時に『ゴールド』を持っている</td><td>1個につき+10%</td></tr>
<tr><td>バトル終了時に『ブラック』を持っている</td><td>1個につき−10%</td></tr>
</table>

※1……自分のターゲットが表示されていた人を、ほかの人が吹き飛ばすか倒すかした直後に使ってもいい

メダルの獲得枚数の決まりかた

手に入るメダルの枚数は、個人戦でもチーム戦でも、スコアが高いほど多くなる。ただし、個人戦の場合は順位が低かったり参加人数が少なかったりしたときに、チーム戦の場合はチームが負けたりチーム人数が多かったりしたときに、獲得枚数が減ってしまうのだ。



⬅MVPは、勝利チームのなかでスコアを少しでも獲得した人全員に権利がある。

個人戦でのメダル獲得枚数の決まりかた

スコア÷参加人数&順位による補正

※小数点以下は切り捨て
※「参加人数&順位による補正」は右の表を参照
※スコアが4000以上だった場合は、4000として計算される

参加人数&順位による補正

順位＼人数	2人	3~4人	5~6人
1位	9	8	7
2位	10	9	8
3位	―	10	9
4位	―	11	10
5位	―	―	11
6位	―	―	12

チーム戦でのメダル獲得枚数の決まりかた

チームのスコア÷チーム人数&勝敗による補正×MVPボーナス

※小数点以下は切り捨て
※「チーム人数&勝敗による補正」は右の表を参照
※「MVPボーナス」は、MVPに選ばれた場合は「1.5」、選ばれなかった場合は「1」
※チームのスコアが4000以上だった場合は、4000として計算される

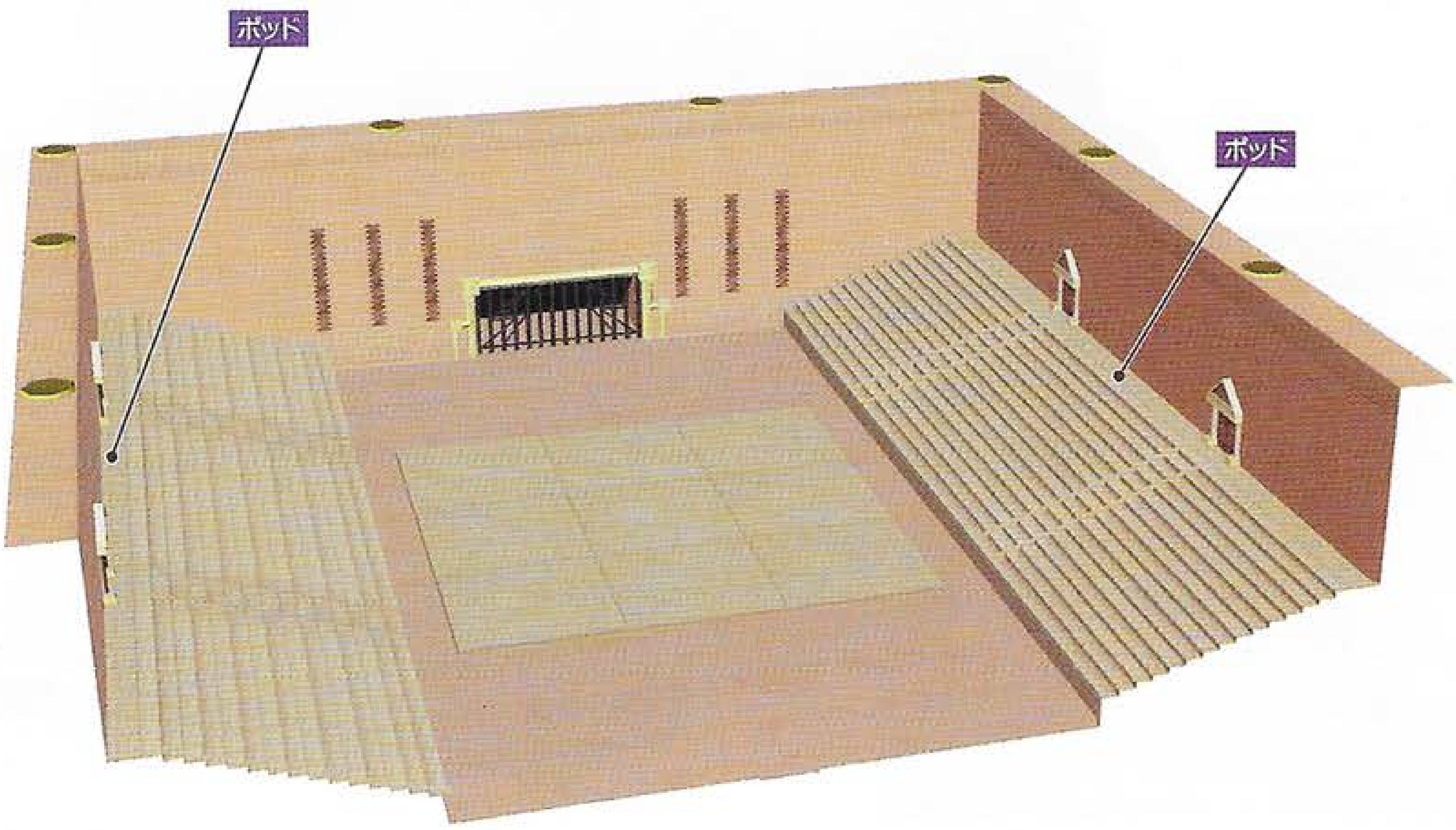
チーム人数&勝敗による補正

勝敗＼人数	1人	2人	3人	4人	5人
勝ち	8	16	24	32	40
負け	15	30	45	60	75

VSアリーナモード・バトルマップ集

Olympus Coliseum オリンポスコロシアム

物語中の闘技大会で戦うときと同じマップで、障害物がなく、弾を飛ばす攻撃が使えると有利だ。ポッドは階段をのぼった位置に出現する。



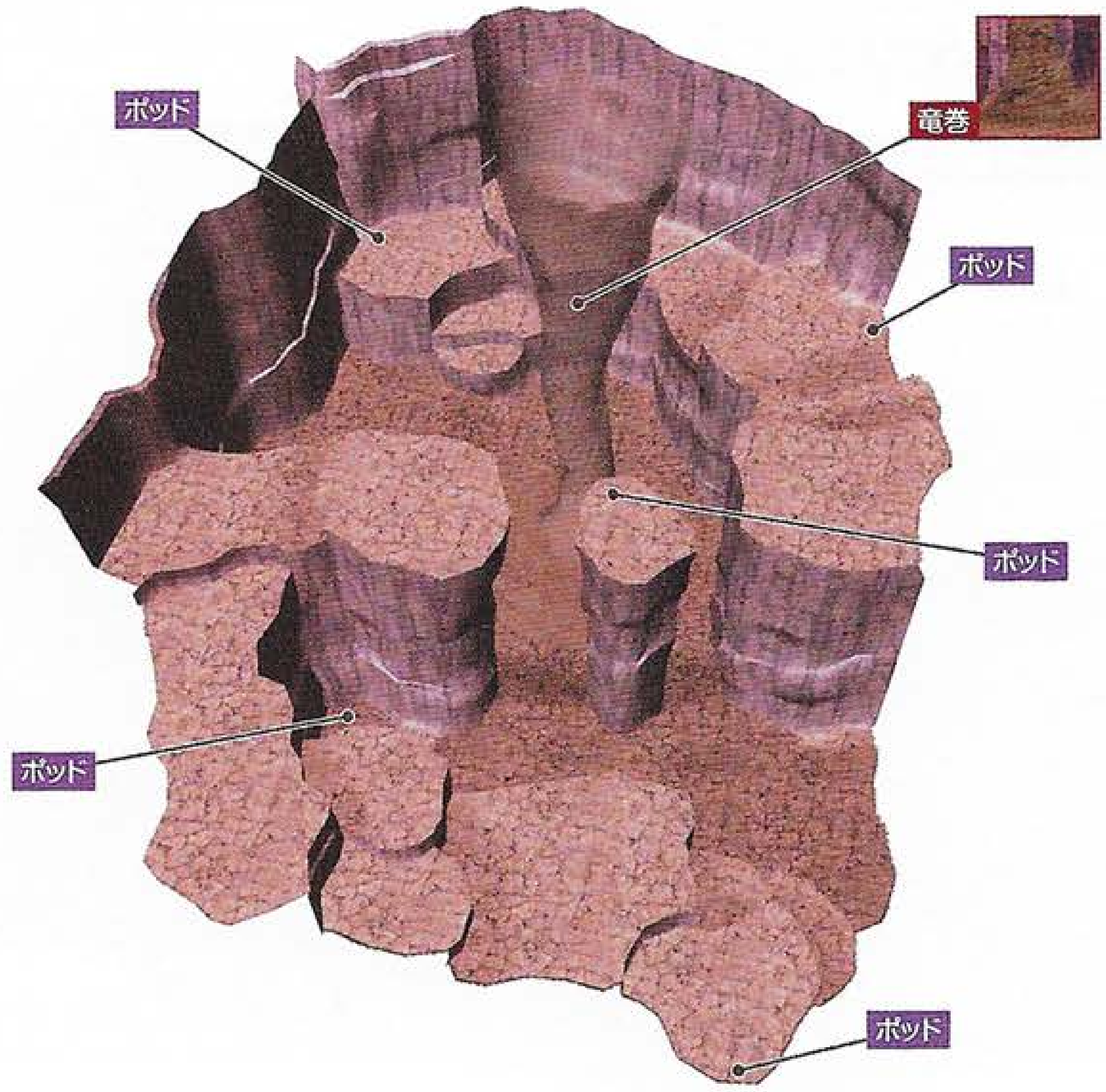
Mirage Arena ミラージュアリーナ

広い円形のマップ。オリンポスコロシアムと同様、障害物がなくて見通しがいいため、相手をロックオンして弾を飛ばす攻撃を使うのが有効。



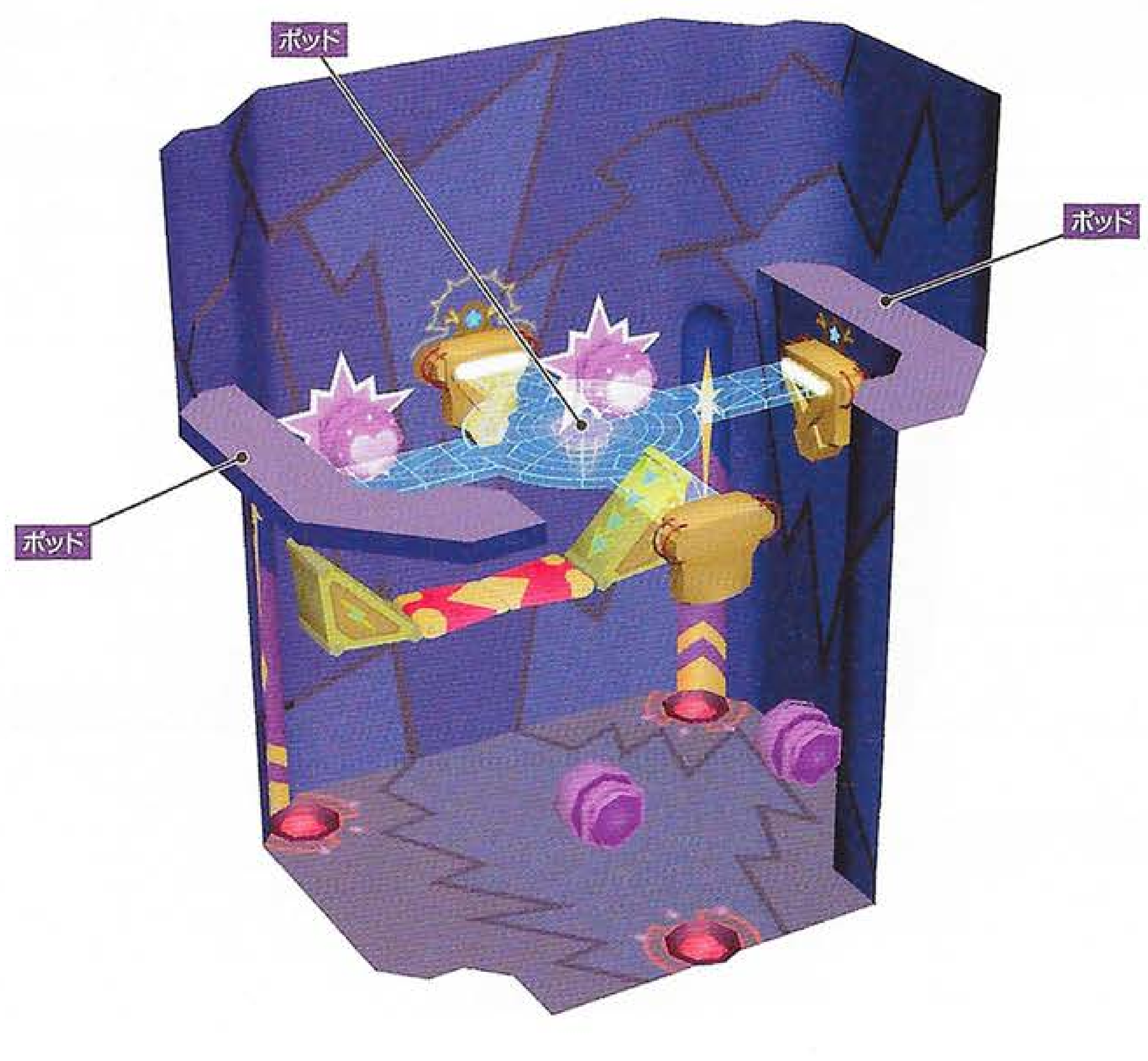
???
謎の荒野

マップ中央には竜巻があり、それに入ると上空へ舞い上がって高い場所へすばやく移動できる。ポッドを攻撃しに行くときに活用するといい。



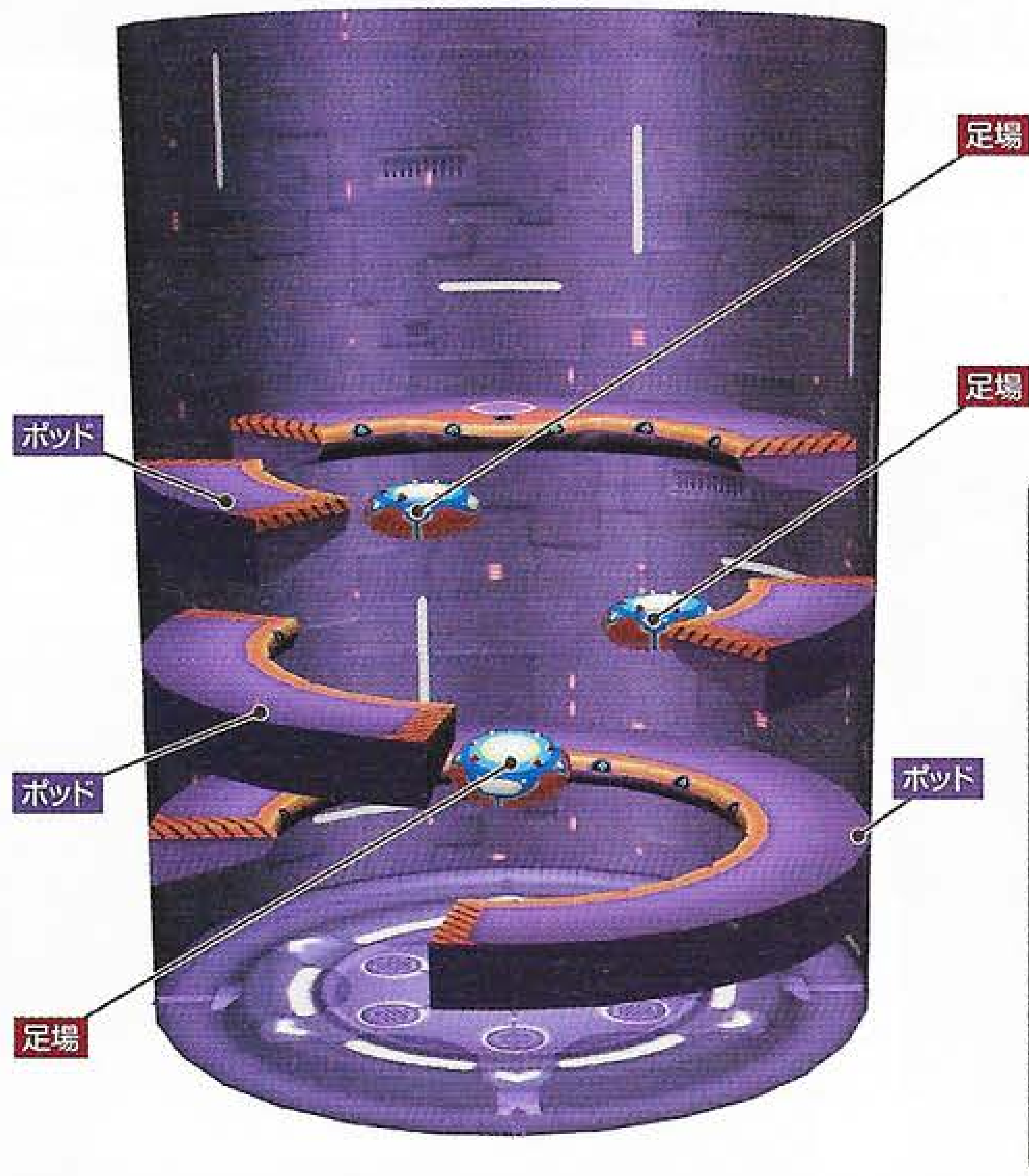
Disney Town
ディズニータウン

上層と下層にわかれているほか、壁にはピンボールの仕掛けが設置されている。ポッドは上層にしか現れないので、仕掛けを使って上まで跳ぼう。



Deep Space ディープスペース

重力が小さいため、通常よりも高くまでジャンプできる。閃光によるステータス異常(下記参照)を防がないと、ピンチにおちいる可能性が高い。

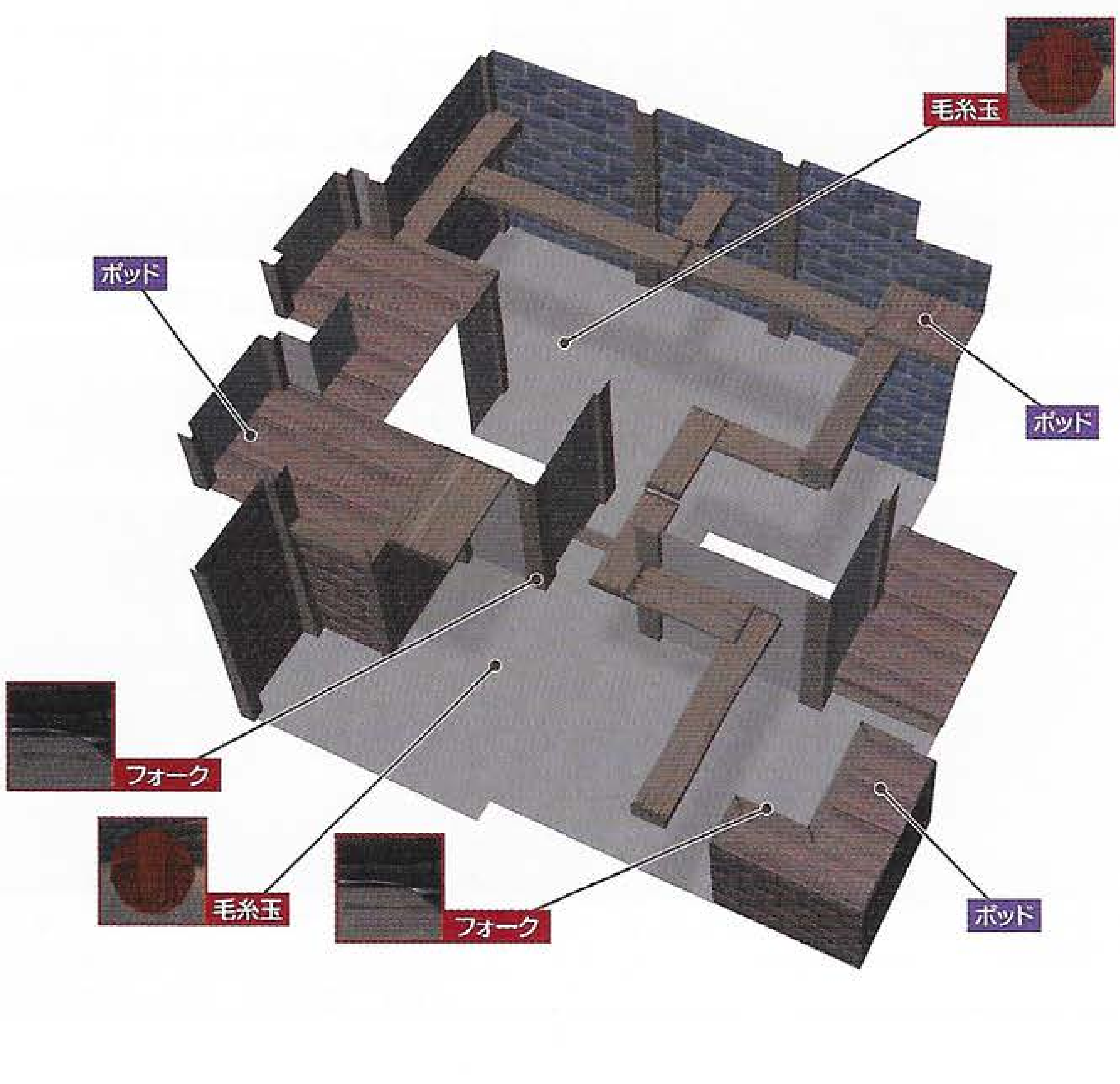


閃光について

このマップでは、一定時間ごと(開始から約30秒後、以降は70秒間隔)に閃光が起こり、スタン、ミニマム、暗闇、コンフュ、スロウのいずれかのステータス異常が発生する。ただし、空中に浮いている白い足場に乗っていれば、ステータス異常を防ぐことが可能だ。閃光が起こる8秒前から警報が鳴るので、すぐに足場へ向かおう。

Castle of Dreams キャッスル・オブ・ドリーム

複雑な構造をしており、見通しが非常に悪い。毛糸玉にジャンプで跳び乗り、体当たり攻撃を仕掛ければ、相手を吹き飛ばすことができる。



INDEX

ミラージュアリーナ

モード2 アリーナモード

プレイの流れ エネミーとのバトルを勝ち抜いていく

『アリーナモード』は、エネミーとの連続バトルを勝ち抜いていくモードだ。バトルの途中ではキャンプメニューを開くことができず、一度負けると最初からやり直しになる。さらに、このモードにしか出現しない強敵もいるので、勝ち抜くにはそれなりの実力が必要となるのだ。ただし、オンラインプレイなら、最大で3人のプレイヤーが同時にバトルに参加できる。どうしても勝てないなら、ほかのプレイヤーと協力して挑戦してみるといい。



⬅挑戦するバトルと参加人数(1〜3人)を設定してイベントを作成。バトルの種類は、おもにアリーナレベルが上がると増える。



➡バトルでは、出現した敵を全滅させるごとに新しい敵が現れ、それを何度かくり返すとひとつのラウンドが終了。



⬅すべてのラウンドを突破すればバトルクリア。リザルト画面が表示され、バトル内容に応じた枚数のメダルを獲得できる。

『アリーナモード』におけるバトルの特徴

『VSアリーナモード』と同じように、『アリーナモード』のバトルにも特別な要素が採り入れられている(下記参照)。なかでも重要なのが、オンライン時にHPが尽きても、ほかの人に『ヒールライト』で復活させてもらえる点だ。『ヒールライト』は誰でも使えるので、ふたり以上で『アリーナモード』に挑戦したときはダメージを恐れずに戦っていこう。

『アリーナモード』での特殊な要素

- 参加プレイヤー全員のHPがゼロになると、敗北となってバトルが終了する
- オンライン時なら、HPがゼロになっても誰かに『ヒールライト』(→P.138)を使ってもらえば復活できる
- 敵が落とすプライズは基本的に、HPプライズ、マニー、デリシャスプライズのみ
- ディメンションリンクが使えない
- ポーズがかからない



⬆力尽きたプレイヤーに近づいて◎ボタンを押したあと、さらに◎ボタンを連打してゲージを右端までためれば、相手のHPが全回復する。

バトルの種類 全部で13のバトルに挑戦できる

『アリーナモード』で挑戦できるバトルは13種類あり、現れる敵のほかに以下のようなことが個別に決まっている。また、バトルに参加するには特定の条件を満たさなければならない(右記参照)。基本的には、自分のアリーナレベルが、バトルごとに決まっている数値以上になっていないと参加できないのだ。

バトルごとに決まっているおもなもの

- クリアまでのラウンド数(3~9ラウンド)
- ランク(★1個~5個)
- 参加に必要なアリーナレベル
- 対応するチケット(下記参照)



⬆ラウンド数やランク、参加に必要なアリーナレベルは、イベント作成時や選択時に確認可能。

バトルに参加するための条件

参加方法	条件
「ニューイベント」でイベントを作成する	下記のどちらかを満たす(一部のバトルでは、さらに特別な条件も満たす必要がある) ●自分のアリーナレベルが、バトルに設定されているアリーナレベル以上になっている ●バトルに対応したチケットを消費する
オンライン時に「イベントリスト」でイベントを選ぶ	下記のどちらかを満たす ●自分のアリーナレベルが、バトルに設定されているアリーナレベル以上になっている ●そのイベントがチケットを消費して作成されている

⬇ランクの★の数が多いバトルほど、ラウンド数が多めで、登場する敵も手ごわくなる。



イベントを作成できるチケット

対応するチケットがあるバトルは、そのチケットを使えばアリーナレベルが低くてもイベントを作成できる。さらに、オンライン時なら、この方法で作成したイベントにはアリーナレベルに関係なく誰でも参加可能だ。ただし、チケットは使うとなくなるので注意。



⬅チケットはメダルショップで購入できる。値段が高いので、よく考えてから買おう。

知識のカケラ 一部のバトルではプライズポットが現れる

下記のバトルではプライズポットが出現し、ダメージを与えれば、フレーバーが入ったデリシャスプライズを落とす。ほかのワールドとちがい、一度現れたあとにワールドを出なくても、イベントを作成し直せば再出現するのが特徴だ。

プライズポットが出現するバトル

バトル	プライズポットが落とすもの
財宝のありか	ダンシングレモン
欲を見つめる目	オープンセサミ



⬆ほかの敵はプライズボックスを落とさないが、プライズポットは通常どおりデリシャスプライズを落とす。

リザルト　最後まで勝ち抜くとランキングが発表される

オンラインでもオフラインでも、最終ラウンドで敵を全滅させてバトルをクリアするとリザルト画面になり、右下の3種類のランキングが各2位まで発表される。さらにオンライン時だと、下記の要領でMVPも選ばれるので、好成績を残せるように戦っていこう。ちなみに、特定のバトルをはじめてクリアしたときには、勝利ボーナスやコマンドなどが手に入ることもあるため、ぜひ一度はクリアしておきたい。



←ランキングやMVPの結果によって、獲得できるメダルの枚数が決定する。

MVPの決まりかた

ランキングの1位を2点、2位を1点として、合計点のもっとも多い人がMVP
※オンライン時のみ選出される

各ランキングの順位の決まりかた

ランキング	順位の決まりかた
DAMAGE	敵に与えたダメージの合計が多い順
FRIEND SHIP	下記の合計点が多い順 ●『ヒールライト』で◎ボタンを押した回数×1点 ●『フレンドケアル』を使った回数×3点 ●『フレンドケアルラ』を使った回数×6点 ●『フレンドケアルガ』を使った回数×9点 ●『フレンドエスナ』を使った回数×15点
STYLE	コマンドスタイルが変化した回数とシュートロックコマンドを使った回数の合計が多い順

※いずれも、ゼロの場合はランキング対象外になる

メダルの獲得枚数の決まりかた

リザルト画面では、成績に応じた枚数のメダルを獲得できる。具体的な枚数の決まりかたは下記のとおり。イベントに参加すれば、どんな成績であっても、クリアしたバトルごとに決められている基本枚数を獲得可能。さらに、ランキングに入ったり、MVPに選ばれたりすれば、ボーナスとして獲得枚数が増加する仕組みになっているのだ。

メダルの獲得枚数の決まりかた

(バトルごとの基本枚数＋順位ボーナス★)×MVPボーナス★

※上限は999枚
※★の部分で小数点以下を切り捨て
※「順位ボーナス」は右の表を参照
※「MVPボーナス」は、MVPに選ばれた場合は「1.5」、選ばれなかった場合は「1」

順位ボーナス	ランキング1位	ひとつにつき基本枚数の25%
	ランキング2位	ひとつにつき基本枚数の10%

アドバイス　ボス戦を見すえたデッキを組もう

『アリーナモード』のバトルでは、途中でキャンプメニューを開けないため、ずっと同じデッキで戦うことになる。挑戦するバトルにどんな敵が出現するかを事前に確認し、それに合わせてデッキを編集しておきたい。とくに、ボスに有効なコマンドはかならずセットしよう。



←高いランクのバトルでは、できるだけ多くのアビリティをセットしておくといい。

『アリーナモード』でとくに役立つもの

- ●マジックコマンド『ケアルガ』『デトネスクウェア』『マグネガ』『メガフレア』
- ●フレンドコマンド『バニッシュ』
- ●シュートロックコマンド全般
- ●アビリティ『マジックヘイスト』『ラストリーヴ』『コンボリーヴ』『リーフベール』



→『メガフレア』を使えば、敵を一掃したうえで、つぎに現れる敵を倒せることも。

アリーナモード・バトルデータ

バトル早見表

バトル名	ランク	ラウンド数	アリーナレベル	ボス	基本メダル枚数	初クリア時に入手できるもの
審判の時	★	4	1	アイアンプリズナーⅠ	50	—
呪いの輪廻	★	4	1	カースドキャリッジ	60	アクア 最大HP+5
財宝のありか	★	3	8	—	70	—
駆ける紡ぎ手	★★	4	1	ホイールマスター	80	テラ 最大HP+5
牢獄の番人	★★	5	3	アイアンプリズナーⅡ	100	テラ ゼアノートレポート5 ヴェントゥス エアライダー
幻惑せし者	★★	5	5	ミミックマスター	120	テラ ダークバイター ヴェントゥス 最大HP+5
集いたる暴君	★★★	6	7	トリニティアーマー	140	アクア エアライダー
欲を見つめる目	★★★	3	15	—	160	—
振り下ろされた罰	★★★	6	10	アイアンプリズナーⅢ	200	—
凍える息吹	★★★★	8	13	ザックス&ハデス、アイスコロッソス	250	ヴェントゥス 最大HP+10 アクア 最大HP+10
幻影の魔術師	★★★★	8	17	ミミックマスター	300	テラ 最大HP+10
闘技場の支配者	★★★★★	9	20	アイアンプリズナーⅢ、アイアンプリズナーⅣ	400	テラ アルテマキャノン ヴェントゥス マルチボーテックス アクア シャイニーブルーム
覇者の復讐	★★★★★	8	30	全8体	500	アルテマウェポン

出現する敵のステータスについて

『アリーナモード』に出現するボス以外の敵の攻撃力、防御力、倒したときに得られる経験値はバトルごとに決まっており、ひとつのバトルで戦う敵はすべて同じ値になっている。また、ボス以外の敵のHPは、そのバトルに設定された「基本HP」と、敵の種類ごとに決まっている「HP倍率」を掛け合わせた値になるのだ(敵ごとのHP倍率はP.468～479を参照)。

BATTLE DATA

審判の時

ランク	ラウンド数
★	4

最初から挑戦できるバトル。難易度は低いので、操作キャラクターがある程度育っていれば、勝ち抜くのは難しくない。

敵のステータス			
基本HP	攻撃力	防御力	経験値
50	13	4	5

項目	内容
アリーナレベル	1
対応チケット	—
イベントの特別な作成条件	—
マップ	『VSアリーナモード』のミラージュアリーナ
基本メダル枚数	50
初クリア時に入手できるもの	—

ラウンド	出現順	出現するエネミー			
1	1	フラッド×5	ブルーザー×1	—	—
	2	スクラッパー×6	レッドホットチリ×3	—	—
	3	フラッド×2	ブルーザー×3	レッドホットチリ×3	—
2	1	レッドホットチリ×2	ソーンバイト×3	—	—
	2	ブルーザー×3	レッドホットチリ×3	—	—
	3	スクラッパー×4	—	—	—
	4	ブルーザー×3	レッドホットチリ×3	—	—
3	1	レイザーバニー×6	—	—	—
	2	ブルーザー×4	—	—	—
	3	ブルーザー×3	モノトラッカー×3	—	—
	4	ブルーザー×3	アーチレイブン×4	—	—
FINAL	—	アイアンプリズナーⅠ	—	—	—

BATTLE DATA

呪いの輪廻

ランク	★
ラウンド数	4

アクア編なら、はじめから挑戦できるうえ、最後まで勝ち抜けば最大HPが5上がる。なるべく早い時期にクリアしておきたい。

敵のステータス			
基本HP	攻撃力	防御力	経験値
55	16	5	6

アリーナレベル	1	対応チケット	—
イベントの特別な作成条件	テラ ヴェントゥス アクア編をクリア アクア —		
マップ	キャッスル・オブ・ドリームの屋敷はずれの森	基本メダル枚数	60

初クリア時に入手できるもの
アクア 最大HP+5

ラウンド	出現順	出現するエネミー			
1	1	ソーンバイト×3	シューゲイザー×3	—	—
	2	レッドホットチリ×4	レイザーバニー×3	—	—
	3	レッドホットチリ×1	ソーンバイト×1	シューゲイザー×6	レイザーバニー×1
2	1	モノトラッカー×3	アーチレイブン×3	—	—
	2	チェストスパイダー×3	ブルーシーソルト×3	—	—
	3	モノトラッカー×4	ブルーシーソルト×4	—	—
	4	モノトラッカー×3	チェストスパイダー×3	アーチレイブン×3	—
3	1	レッドホットチリ×6	—	—	—
	2	ブルーザー×1	メディシンボトル×3	アックスフラッパー×3	—
	3	ブルーザー×3	レッドホットチリ×1	メディシンボトル×2	アックスフラッパー×3
FINAL	—	カースドキャリッジ	—	—	—

BATTLE DATA

財宝のありか

ランク	★
ラウンド数	3

大量のマニーを落とすチェストスパイダーが合計37体現れる。マニーをかせぎたいときに挑戦するのがオススメだ。

敵のステータス			
基本HP	攻撃力	防御力	経験値
50	13	4	5

アリーナレベル	8	対応チケット	プライズチケット
イベントの特別な作成条件	—		
マップ	ネバーランドのドクロ岩：中	基本メダル枚数	70

初クリア時に入手できるもの
—

ラウンド	出現順	出現するエネミー			
1	1	フラッド×3	チェストスパイダー×4	—	—
	2	スクラッパー×3	チェストスパイダー×4	—	—
2	1	チェストスパイダー×4	アーチレイブン×4	—	—
	2	チェストスパイダー×4	クロノツイスター×1	—	—
	3	ブルーザー×3	チェストスパイダー×4	—	—
FINAL	1	チェストスパイダー×8	—	—	—
	2	ブルーザー×4	チェストスパイダー×1	レイザーバニー×4	—
	3	プライズポット×6	—	—	—
	4	チェストスパイダー×8	—	—	—



BATTLE DATA

駆ける紡ぎ手

ランク ★★ ／ ラウンド数 4

テラ編だと最初から挑戦可能で、初クリア時には最大HPが5上がる。ボスのホイールマスターはやや手ごわいので注意しよう。

敵のステータス			
基本HP	攻撃力	防御力	経験値
60	19	7	7

アリーナレベル：1　対応チケット：―

イベントの特別な作成条件：テラ ―／ヴェントゥス アクア テラ編をクリア

マップ：エンチャンテッド・ドミニオンの謁見の間　基本メダル枚数：80

初クリア時に入手できるもの：テラ 最大HP+5

ラウンド	出現順	出現するエネミー			
1	1	フラッド×4	ブルーザー×3	―	―
	2	ブルーザー×1	ブルーシーソルト×4	―	―
	3	ブルーザー×4	メディシンボトル×4	―	―
2	1	スクラッパー×4	ソーンバイト×3	―	―
	2	スクラッパー×3	ブルーシーソルト×5	―	―
	3	ブルーザー×3	ソーンバイト×5	―	―
3	1	ブルーザー×1	レッドホットチリ×2	ブルーシーソルト×4	―
	2	レッドホットチリ×4	ソーンバイト×4	―	―
	3	ブルーザー×3	レッドホットチリ×3	ブルーシーソルト×3	―
FINAL	―	ホイールマスター	―	―	―

BATTLE DATA

牢獄の番人

ランク ★★ ／ ラウンド数 5

テラ編では、ラストエピソードの開始に欠かせないゼアノートレポート5が手に入る(→P.613)。忘れずにクリアすること。

敵のステータス			
基本HP	攻撃力	防御力	経験値
75	21	10	9

アリーナレベル：3　対応チケット：プリズンチケット

イベントの特別な作成条件：―

マップ：『VSアリーナモード』のミラージュアリーナ　基本メダル枚数：100

初クリア時に入手できるもの：テラ ゼアノートレポート5／ヴェントゥス コマンドスタイル「エアライダー」

ラウンド	出現順	出現するエネミー			
1	1	フラッド×6	ブルーザー×1	―	―
	2	スクラッパー×6	レッドホットチリ×1	―	―
	3	ブルーザー×1	レッドホットチリ×6	―	―
	4	ブルーザー×6	レッドホットチリ×3	―	―
2	1	フラッド×6	ブルーザー×1	―	―
	2	スクラッパー×3	レッドホットチリ×3	―	―
	3	フラッド×6	ブルーザー×1	―	―
	4	スクラッパー×3	ブルーザー×3	レッドホットチリ×3	―
3	1	レッドホットチリ×3	イリタブルタンク×3	―	―
	2	ソーンバイト×4	ブルーシーソルト×4	―	―
	3	レッドホットチリ×3	イリタブルタンク×5	ブルーシーソルト×1	―
4	1	レイザーバニー×8	―	―	―
	2	スクラッパー×4	イリタブルタンク×3	―	―
	3	スクラッパー×4	レイザーバニー×3	―	―
	4	アーチレイブン×4	イリタブルタンク×5	―	―
FINAL	―	アイアンプリズナーⅡ	―	―	―



BATTLE DATA

幻惑せし者

ランク	★★
ラウンド数	5

ラウンド3では、敵のHPを回復するメディシンボトルを先に倒そう。なお、ヴェントゥス編のみ、初クリア時に最大HPが5上がる。

敵のステータス			
基本HP	攻撃力	防御力	経験値
60	19	7	7

項目	内容
アリーナレベル	5
対応チケット	ダズルチケット
イベントの特別な作成条件	──
マップ	ディープスペースの出撃デッキ
基本メダル枚数	120
初クリア時に入手できるもの	テラ キーブレード「ダークバイター」 ヴェントゥス 最大HP+5

ラウンド	出現順	出現するエネミー			
1	1	フラッド×6	ブルーザー×3	──	──
	2	ブルーザー×1	レッドホットチリ×8	──	──
	3	ブルーザー×1	レッドホットチリ×3	シューゲイザー×5	──
2	1	フラッド×3	イリタブルタンク×1	──	──
	2	ソーンバイト×4	ソニックブラスター×1	──	──
	3	フラッド×3	イリタブルタンク×1	ソニックブラスター×3	──
	4	フラッド×4	ソーンバイト×4	イリタブルタンク×1	──
3	1	メディシンボトル×4	ソニックブラスター×3	──	──
	2	フラッド×6	メディシンボトル×2	──	──
	3	レイザーバニー×5	メディシンボトル×1	──	──
	4	メディシンボトル×4	ソニックブラスター×5	──	──
4	1	スクラッパー×4	イリタブルタンク×1	──	──
	2	モノトラッカー×6	ソニックブラスター×1	──	──
	3	スクラッパー×3	イリタブルタンク×1	ソニックブラスター×3	──
	4	イリタブルタンク×4	ソニックブラスター×5	──	──
FINAL	─	ミミックマスター	──	──	──

BATTLE DATA

集いたる暴君

ランク	★★★
ラウンド数	6

クロノツイスターが3体同時に現れることがある。動きを止められると危険なので、強力なコマンドを使ってすばやく倒したい。

敵のステータス			
基本HP	攻撃力	防御力	経験値
85	24	13	13

項目	内容
アリーナレベル	7
対応チケット	タイラントチケット
イベントの特別な作成条件	レイディアントガーデンをクリア、または誰かひとりの物語をクリア
マップ	ディープスペースの船体外壁
基本メダル枚数	140
初クリア時に入手できるもの	アクア コマンドスタイル「エアライダー」

ラウンド	出現順	出現するエネミー			
1	1	スクラッパー×3	イリタブルタンク×1	──	──
	2	レッドホットチリ×3	ソニックブラスター×3	──	──
	3	スクラッパー×3	レッドホットチリ×3	イリタブルタンク×4	──
2	1	ブルーザー×3	クロノツイスター×1	──	──
	2	メディシンボトル×6	ソニックブラスター×3	──	──
	3	ブルーザー×6	メディシンボトル×3	──	──
3	1	フラッド×3	ブルーシーソルト×3	──	──
	2	フラッド×8	イリタブルタンク×1	──	──
	3	イリタブルタンク×3	ブルーシーソルト×3	クロノツイスター×3	──
4	1	シューゲイザー×8	ソニックブラスター×1	──	──
	2	ブルーザー×3	シューゲイザー×3	マンドレイク×3	──
	3	ブルーザー×3	ソニックブラスター×3	マンドレイク×3	──
5	1	イリタブルタンク×1	イエローマスタード×3	──	──
	2	モノトラッカー×4	イリタブルタンク×4	イエローマスタード×1	──
	3	イリタブルタンク×3	イエローマスタード×3	クロノツイスター×3	──
FINAL	─	トリニティアーマー	──	──	──

BATTLE DATA

欲を見つめる目

ランク	★★★
ラウンド数	3

マップが2層構造で、上下の移動に手間取るのが難点だが、ここでしか手に入らないフレーバーを落とすプライズポットが現れる。

敵のステータス			
基本HP	攻撃力	防御力	経験値
75	21	10	9

アリーナレベル	15
対応チケット	トレジャーチケット
イベントの特別な作成条件	—
マップ	『VSアリーナモード』のディズニータウン
基本メダル枚数	160
初クリア時に入手できるもの	—

ラウンド	出現順	出現するエネミー			
1	1	チェストスパイダー×7	イリタブルタンク×2	—	—
	2	レッドホットチリ×4	ブルーシーソルト×4	—	—
	3	チェストスパイダー×9	—	—	—
2	1	レイザーバニー×4	クロノツイスター×1	—	—
	2	チェストスパイダー×4	アーチレイブン×5	—	—
	3	アーチレイブン×4	レイザーバニー×3	クロノツイスター×2	—
	4	チェストスパイダー×10	—	—	—
FINAL	1	チェストスパイダー×5	—	—	—
	2	チェストスパイダー×5	—	—	—
	3	プライズポット×6	—	—	—
	4	チェストスパイダー×9	—	—	—

BATTLE DATA

振り下ろされた罰

ランク	★★★
ラウンド数	6

イリタブルタンク、バックルブルーザー、メディシンボトルなど、やっかいな敵が多い。広範囲を攻撃するコマンドで攻めよう。

敵のステータス			
基本HP	攻撃力	防御力	経験値
85	24	13	13

アリーナレベル	10
対応チケット	—
イベントの特別な作成条件	—
マップ	『VSアリーナモード』のミラージュアリーナ
基本メダル枚数	200
初クリア時に入手できるもの	—

ラウンド	出現順	出現するエネミー			
1	1	スクラッパー×9	—	—	—
	2	モノトラッカー×9	—	—	—
	3	シューゲイザー×9	—	—	—
	4	ブルーザー×9	—	—	—
2	1	スクラッパー×2	アックスフラッパー×6	—	—
	2	スクラッパー×3	ブルーシーソルト×3	—	—
	3	バックルブルーザー×1	アックスフラッパー×6	—	—
	4	スクラッパー×3	ブルーシーソルト×3	バックルブルーザー×4	—
3	1	メディシンボトル×4	ソニックブラスター×4	—	—
	2	イリタブルタンク×3	ブルーシーソルト×3	—	—
	3	イリタブルタンク×5	メディシンボトル×1	ブルーシーソルト×3	—
4	1	イリタブルタンク×1	メディシンボトル×8	—	—
	2	イリタブルタンク×3	メディシンボトル×3	クロノツイスター×1	—
	3	メディシンボトル×3	バックルブルーザー×3	クロノツイスター×1	—
	4	イリタブルタンク×4	バックルブルーザー×4	クロノツイスター×1	—
5	1	ブルーシーソルト×9	—	—	—
	2	アーチレイブン×9	—	—	—
	3	ブルーザー×9	—	—	—
	4	イリタブルタンク×9	—	—	—
FINAL	—	アイアンプリズナーⅢ	—	—	—

BATTLE DATA

凍える息吹

ランク	★★★★
ラウンド数	8

クリアまでにボスと2回戦うことになる。ラウンド4では、ハデスから遠く離れたあと、先にザックスを倒すのがオススメ。

敵のステータス			
基本HP	攻撃力	防御力	経験値
105	30	16	22

アリーナレベル：13

対応チケット：ブリザードチケット

イベントの特別な作成条件：テラ ヴェントゥス アクア編をクリア／アクア オリンポスコロシアムをクリア

マップ：『VSアリーナモード』のオリンポスコロシアム

基本メダル枚数：250

初クリア時に入手できるもの：ヴェントゥス 最大HP＋10／アクア 最大HP＋10

ラウンド	出現順	出現するエネミー			
1	1	チェストスパイダー×4	—	—	—
	2	アーチレイブン×3	マンドレイク×4	—	—
	3	チェストスパイダー×4	バックルブルーザー×5	—	—
2	1	レイザーバニー×4	ブルーシーソルト×3	—	—
	2	ソニックブラスター×5	—	—	—
	3	イリタブルタンク×4	ブルーシーソルト×5	—	—
3	1	ソーンバイト×1	ワイルドブルーザー×4	—	—
	2	マンドレイク×5	クロノツイスター×2	—	—
	3	ソーンバイト×3	ワイルドブルーザー×3	マンドレイク×3	—
4	—	ザックス	ハデス	—	—
5	1	ブルーザー×3	イエローマスタード×4	—	—
	2	メディシンボトル×3	パイルフェイス×3	—	—
	3	ブルーザー×4	パイルフェイス×1	イエローマスタード×4	—
6	1	メディシンボトル×1	ソニックブラスター×2	バックルブルーザー×2	—
	2	メディシンボトル×8	—	—	—
	3	メディシンボトル×2	ソニックブラスター×1	イエローマスタード×2	バックルブルーザー×4
7	1	レッドホットチリ×9	—	—	—
	2	レッドホットチリ×2	モノトラッカー×2	イリタブルタンク×4	ワイルドブルーザー×1
	3	レッドホットチリ×4	イリタブルタンク×2	ワイルドブルーザー×3	—
FINAL	—	アイスコロッソス	—	—	—

BATTLE DATA

幻影の魔術師

ランク	★★★★
ラウンド数	8

シェイドジェリーが大量に現れるラウンドでは、『マグネガ』や『メガフレア』などを利用して、まとめて倒していきたい。

敵のステータス			
基本HP	攻撃力	防御力	経験値
105	30	16	22

アリーナレベル：17

対応チケット：—

イベントの特別な作成条件：—

マップ：旅立ちの地の山頂

基本メダル枚数：300

初クリア時に入手できるもの：テラ 最大HP＋10

ラウンド	出現順	出現するエネミー			
1	1	ブルーザー×3	—	—	—
	2	パイルフェイス×6	イエローマスタード×1	—	—
	3	ブルーザー×1	イエローマスタード×6	—	—
	4	レイザーバニー×4	パイルフェイス×4	—	—
2	1	モノトラッカー×6	イリタブルタンク×3	—	—
	2	チェストスパイダー×4	アーチレイブン×5	—	—
	3	モノトラッカー×1	チェストスパイダー×3	イリタブルタンク×5	—
3	1	ブルーシーソルト×3	バックルブルーザー×3	—	—
	2	ソーンバイト×3	マンドレイク×5	—	—
	3	ブルーシーソルト×3	マンドレイク×3	バックルブルーザー×2	—
	4	ソーンバイト×1	ブルーシーソルト×4	バックルブルーザー×4	—
4	—	シェイドジェリー×200	—	—	—

次ページへつづく

ラウンド	出現順	出現するエネミー			
5	1	ソーンバイト×3	メディシンボトル×4	—	—
	2	メディシンボトル×3	アックスフラッパー×5	—	—
	3	ブルーザー×4	ソーンバイト×4	メディシンボトル×1	—
6	1	パイルフェイス×6	ブルーシーソルト×1	—	—
	2	レイザーバニー×4	ワイルドブルーザー×1	ブルーシーソルト×4	—
	3	パイルフェイス×3	ワイルドブルーザー×5	ブルーシーソルト×1	—
7	1	マンドレイク×4	クロノツイスター×1	—	—
	2	アーチレイブン×3	マンドレイク×2	クロノツイスター×3	—
	3	アーチレイブン×2	マンドレイク×2	バックルブルーザー×4	クロノツイスター×1
FINAL	—	ミミックマスター	—	—	—

BATTLE DATA

闘技場の支配者

ランク ★★★★★

ラウンド数 9

最終ラウンドで戦うアイアンプリズナーⅣは、かなりの強敵。しっかりと準備を整えてから挑戦しよう(→P.519)。

敵のステータス

基本HP	攻撃力	防御力	経験値
130	36	19	31

アリーナレベル 20

対応チケット —

イベントの特別な作成条件 —

マップ 『VSアリーナモード』のミラージュアリーナ

基本メダル枚数 400

初クリア時に入手できるもの

- テラ アルテマキャノン
- ヴェントゥス マルチボーテックス
- アクア シャイニーブルーム

ラウンド	出現順	出現するエネミー			
1	1	フラッド×3	アックスフラッパー×3	—	—
	2	マンドレイク×3	バックルブルーザー×3	—	—
	3	フラッド×3	マンドレイク×2	アックスフラッパー×3	—
	4	マンドレイク×3	バックルブルーザー×3	アックスフラッパー×3	—
2	1	モノトラッカー×6	アーチレイブン×3	—	—
	2	モノトラッカー×3	ブルーシーソルト×3	—	—
	3	アーチレイブン×4	ワイルドブルーザー×4	—	—
	4	モノトラッカー×5	ブルーシーソルト×3	—	—
3	1	イリタブルタンク×6	クロノツイスター×2	—	—
	2	イリタブルタンク×3	マンドレイク×3	—	—
	3	マンドレイク×3	バックルブルーザー×3	クロノツイスター×1	—
	4	イリタブルタンク×4	バックルブルーザー×4	クロノツイスター×1	—
4	—	アイアンプリズナーⅢ	—	—	—
5	1	ブルーザー×3	パイルフェイス×6	—	—
	2	スクラッパー×3	ブルーシーソルト×3	—	—
	3	スクラッパー×4	ブルーザー×3	—	—
	4	スクラッパー×3	ブルーザー×4	ブルーシーソルト×3	—
6	1	ソーンバイト×4	アックスフラッパー×2	—	—
	2	イリタブルタンク×3	イエローマスタード×3	—	—
	3	イリタブルタンク×1	イエローマスタード×4	アックスフラッパー×4	—
	4	ソーンバイト×2	イリタブルタンク×4	イエローマスタード×2	アックスフラッパー×1
7	1	パイルフェイス×3	マンドレイク×5	—	—
	2	スクラッパー×4	バックルブルーザー×3	—	—
	3	スクラッパー×3	パイルフェイス×1	マンドレイク×3	—
	4	パイルフェイス×4	バックルブルーザー×5	—	—
8	1	ソニックブラスター×3	イエローマスタード×3	マンドレイク×1	—
	2	イエローマスタード×4	マンドレイク×5	—	—
	3	ソニックブラスター×3	ワイルドブルーザー×3	マンドレイク×1	—
	4	ワイルドブルーザー×4	マンドレイク×5	—	—
FINAL	—	アイアンプリズナーⅣ	—	—	—

BATTLE DATA

覇者の復讐

ランク	★★★★★
ラウンド数	8

すべてのラウンドでボスが現れる。これをクリアすれば、最強のキーブレードであるアルテマウェポンが手に入るのだ。

敵のステータス			
基本HP	攻撃力	防御力	経験値
130	40	20	—

アリーナレベル	30
対応チケット	—
イベントの特別な作成条件	—
マップ	『VSアリーナモード』のミラージュアリーナ
基本メダル枚数	500
初クリア時に入手できるもの	キーブレード「アルテマウェポン」

ラウンド	出現順	出現するエネミー			
1	—	アイアンプリズナーⅠ	—	—	—
2	—	カースドキャリッジ	—	—	—
3	—	ホイールマスター	—	—	—
4	—	アイアンプリズナーⅡ	—	—	—
5	—	アイスコロッソス	—	—	—
6	—	アイアンプリズナーⅢ	—	—	—
7	—	トリニティアーマー	—	—	—
FINAL	—	アイアンプリズナーⅣ	—	—	—

知識のカケラ 『アリーナモード』でメダルをかせぐなら……

ミラージュアリーナでメダルをかせぐときは、同時に経験値やマニーも得られる『アリーナモード』を利用するのがオススメ。下記のことに注意して、手持ちのメダルを増やしていこう。参考までに、各バトルで入手できるメダルや経験値、マニーを右の表にまとめたので、これをもとに挑戦するバトルを決めるといい。

『アリーナモード』でメダルをかせぐときのポイント

- 挑戦するバトルは、獲得できるメダル枚数とクリアまでにかかる時間を比較して決める
- バトル中に1回は『フレンドケアル』などを使い、FRIENDSHIPのランキングで1位になる
- バトル中に1回はコマンドスタイルを変えるかシュートロックコマンドを使い、STYLEのランキングで1位になる



⬆物語終盤まで進んでいるなら、「振り下ろされた罰」「幻影の魔術師」あたりがオススメ。

バトルで入手できるメダル、経験値、マニーの比較

バトル名	メダル	経験値	マニー
審判の時	87	335	400
呪いの輪廻	105	438	778
財宝のありか	122	325	1634
駆ける紡ぎ手	140	469	542
牢獄の番人	175	1017	752
幻惑せし者	210	770	859
集いたる暴君	245	1495	1331
欲を見つめる目	280	756	2215
振り下ろされた罰	350	2054	1991
凍える息吹	437	2926	1765
幻影の魔術師	525	3388	2379
闘技場の支配者	700	6665	2766
覇者の復讐	875	0	15

※「メダル」は3つのランキングすべてで1位になったときの獲得枚数、「経験値」はプライズポット以外の敵をすべて倒したときの合計、「マニー」はプライズをすべて拾ったときの合計



⬆オフラインでも、リザルトの3つのランキングすべてで1位になることができるのだ。

ミラージュアリーナ
モード3 コマンドボード

基本ルール 入手できるコマンドが通常時とは異なる

ミラージュアリーナで『コマンドボード』のイベントを作成するときには、ボードと目標BPのほかに参加人数も設定できる。オンライン時なら、設定した人数での対戦を楽しめるのだ(人数が足りない場合は通常の対戦相手が加わる)。また、ミラージュアリーナでの『コマンドボード』には、キャンプメニューから遊ぶときとくらべて左下のようなちがいがある。ボーナスパネル以外のパネルのコマンドは入手できないので気をつけよう。

ミラージュアリーナでのおもなちがい

- ●ボーナスパネルにセットされているコマンドが通常とは異なる
- ●一部の対戦相手が、通常は使わないコマンドカードを使用する
- ●ほかの人からパネルを買い取っても、セットされているコマンドは入手できない
- ●ロイヤルボードでは、シンデレラの衣装がランダムで決まる
- ●オプションの「ゲーム中断」を選べない
- ●オンラインの場合は、開始時に順番のシャッフルをするかどうかを決めるのが、イベント作成者になる



⬆操作キャラクターに関係なく、シンデレラは普段着とドレスのどちらの衣装でも登場する。

イベント作成時に設定できるルール

項目	設定内容
ボード	キャンプメニューで遊べるボードと、以前に物語をクリアしたキャラクターが遊べるようになっていたボードのなかから選べる
目標BP	(キャンプメニューで遊ぶときと同じ)
参加人数	2人か3人かを選べる。ただし、ロイヤルボードだけは、かならず2人に設定される



⬆オンラインでもオフラインでも、ほかの人から買い取ったパネルのコマンドは手に入らない。コマンドの入手は考えず、優勝だけを目指そう。

メダルの獲得枚数の決まりかた

誰かがゴールして『コマンドボード』のプレイが終了すると、メダルを獲得できる。もらえるメダルの枚数は、ゲーム終了時の総資産と順位によって決まるのだ(下記参照)。枚数を多くしたいなら、総資産を可能なかぎり増やしてからゴールするといい。



⬅目標BPを高く設定しておけば、終了時の総資産が多くなってメダル枚数も増える。

メダルの獲得枚数の決まりかた

ゲーム終了時の総資産÷40×順位補正

※上限は999枚
※小数点以下は切り捨て
※「順位補正」は右の表を参照

順位補正	
順位	補正
1位	×1.0
2位	×0.7
3位	×0.5

ミラージュアリーナ
モード4 ランブルレーシング

基本ルール LAP数や参加人数を変えてレースができる

ミラージュアリーナの『ランブルレーシング』では、ひとりでライバルたちと競争するだけでなく、通信機能を使って最大6人のプレイヤーでレースを楽しめる。ディズニータウンで遊ぶときとは異なり、LAP数と参加人数を変えられるほか、下記のちがいもあるので覚えておきたい。



←オンラインで遊ぶときには、ほかの人との駆け引きが勝敗のポイントになる。

ミラージュアリーナでのおもなちがい

- ライバルのスピードの変化(→P.428)は、プレイヤーのなかで先頭を走るマシンが基準になる
- 1位がゴールすると20秒後にレースが強制終了し、その時点でまだゴールしていない場合はリタイアとなる
- ポーズがかからない

イベント作成時に設定できるルール

項目	設定内容
コース	ディズニータウンで遊べるコースと、以前に物語をクリアしたキャラクターが遊べるようになっていたコースのなかから選べる
LAP数	1～9のなかから選べる
参加人数	2～6人のなかから選べる。プレイヤーの人数が足りない場合はライバルが参加する

メダルの獲得枚数の決まりかた

ほかのミラージュアリーナのミニゲームと同様、『ランブルレーシング』でもレース終了時にメダルを獲得できる。獲得枚数は下記のとおりで、走ったコース、LAP数、順位によって決まるのだ。ただし、参加人数が少ないと、1位になっても順位によるボーナスをそれほどもらえない。枚数を増やしたいなら、参加人数が多いイベントで上位を目指そう。

メダルの獲得枚数の決まりかた

(コースごとの基本値＋順位ボーナス)×LAP数

※リタイアの場合はメダルをもらえない
※「コースごとの基本値」は右の表を参照
※「順位ボーナス」は、下から数えた順位をもとに、右の表のように決まる

コースごとの基本値

コース	基本値
カントリーコース	2
ディズニーサーキット	8
グランドサーキット	10

順位ボーナス

順位	ボーナス
下から6番目	15
下から5番目	11
下から4番目	8
下から3番目	5
下から2番目	3
最下位	1

知識のカケラ ミッション挑戦時は参加人数を減らそう

『ランブルレーシング』に関連するアリーナミッション(→P.440)をクリアするには、特定のコース&LAP数のイベントで、指定された時間内にゴールしなければならない。それらのミッションに挑戦するときは、ほかのマシンから邪魔されないように、イベント作成時に参加人数を少なくしておくといい。



←ゴールまでの時間さえクリアできれば、参加人数は何人でもかまわないのだ。

ミラージュアリーナ
モード5 ディメンションリンク

システム ほかのプレイヤーとリンクできるようになる

ミラージュアリーナでは、オンラインのときにかぎり、プレイヤー同士でリンクを成立させることができる。リンクが成立すれば、以降はその相手と自由にディメンションリンクして、相手がセットしていたコマンドを使えるのだ(→P.185)。しかも、リンク相手とミラージュアリーナで再会したときには、自分のフィニッシュコマンドが成長する場合もある。オンラインで遊ぶときには、ぜひほかのプレイヤーとリンクしてみよう。



1 リンクの申しこみをする

オンラインのときにターミナルで「ディメンションリンク」を選ぶと、同じルームにいるプレイヤーの名前とフィニッシュコマンドが表示される。そのなかからリンクを申しこみたい人を決め、相手が申しこみを受ければリンクが成立。なお、「取り込み中」と出ている人には、リンクを申しこめない。

2 1時間以上プレイする

リンク成立後は、1時間以上プレイをつづけよう。このときには、リンクが成立しているプレイヤーとディメンションリンクして、相手がセットしていたバトルコマンドとフィニッシュコマンドを使用することが可能。ただし、一部のデッキコマンドは、使うための条件を満たす必要がある(→P.185)。





3 リンク相手と再会する

1時間以上たってからミラージュアリーナに行き、ふたたびリンク相手と同じルームに入ると、それまでのプレイ内容のデータをお互いに送り合う。その結果、自分のフィニッシュコマンドにポイントが加わることもあるのだ(→P.174)。再会後もリンクは成立したままなので、プレイを続行しよう。

再会時に画面に表示されるリンク相手のデータ

※いずれも、前回通信したとき以降の数値

- そのリンク相手が自分とディメンションリンクした回数
- プレイした時間　●倒した敵の数
- HPがゼロになるダメージを受けた回数
- 移動した歩数
- プライズで獲得したマニーの量
- 各コマンドスタイルに変わった回数のランキング(3位まで)



⬆こちらから送ったデータは相手の画面に表示されるが、通信オプションで非公開にもできる(→P.437)。

プランニングディレクター：マップ 【所属：大阪開発チーム】

宮崎 要

You Miyazaki



代表作 KH Re:COM、武蔵伝Ⅱ ブレイドマスター

Q とくに気をつけたことはありますか？

A 建物の年代や建築様式などに注意しながら設計しました。フランス人の背景アート担当者が西洋建築方面に明るかったので、頻繁に相談していました。また、原作映画とゲームの画面とでは、見える範囲の角度に差があるため、映画と同じサイズで建物を作ると、ゲームではかなりせまく感じてしまいます。そのあたりにも、非常に気をくばりました。

Q 過去のシリーズ作品のイメージを引き継ぐために意識した部分は？

A 景色がダイナミックに見えるように心がけました。

Q 操作キャラクターが3人いることで、マップ設計にどのような影響がありましたか？

A どのキャラクターでプレイしても、平坦なマップとジャンプアクションを利用するマップが、バランスよく入るようにしています。

Q もっとも苦労した点は？

A とにかくマップに使用できるメモリ容量が少なかったことです。裏でいろいろと細工をして、ようやく動いているマップもあり、いまだにそのマップを見るとヒヤヒヤします。

Q 一番気に入っているマップは？

A キーブレード墓場の峡谷です。"岩"と"キーブレード"のふたつの要素しかありませんが、「自由に歩ける最後のマップを印象的に演出する」という当初の目的は達成できたと思います。ちなみに、出口までの距離が長いのは、安江(安江 泰氏：Co.ディレクター)の要望です。「もっと伸ばそう」「まだ足りない」と、結局4〜5回にわたってニョキニョキ延長していったのですが、最終的に暗い通路の部分が長くなったことによって、出口に差しかかったときの"まぶしさ"をより強調できて良かったです。

Q 開発中の忘れられない思い出があれば教えてください。

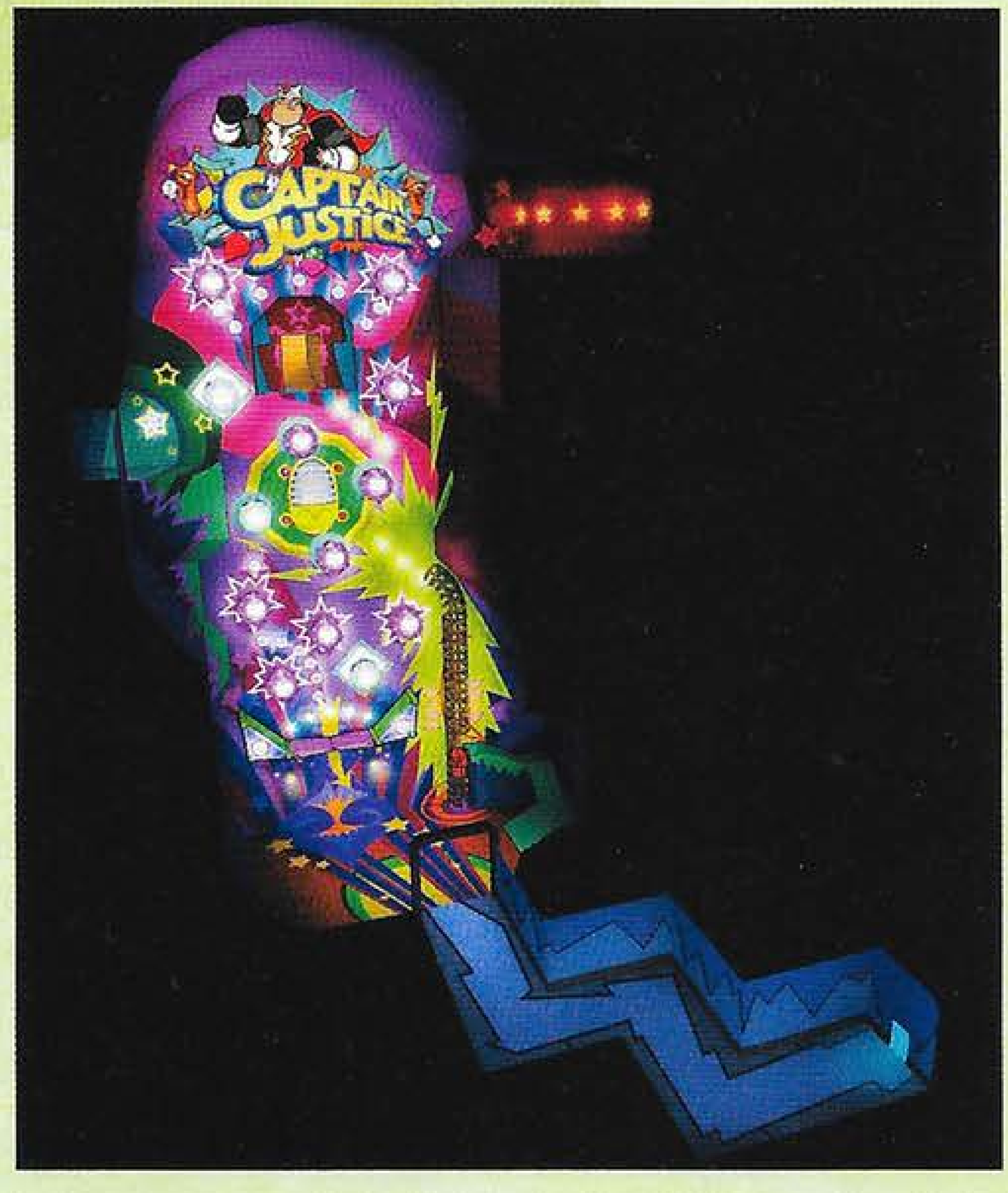
A ディズニータウンにあるピートの遊技場のピンボールは、「実現できないんじゃないか」と思ってしまうくらい、調整が難航しました。いくら調整しても、キャラクターが勝手に跳ね飛ばされるだけでアナログパッドやボタンの入力を受けつけない、という状態が1週間以上つづいたのですが、喧喧囂囂(けんけんごうごう)の状況のなか、プログラマーの小さなひらめきで一気に動作が安定したんです。あれはとても印象的でした。

Q 今回の作品で見てほしいところは？

A モデル班の執念で、妥協することなく背景が作りこまれています。立ち止まって、カメラをグルグルまわしていただけると幸いです!!

自分だけが知っている本作の秘密

ディープスペースの出撃デッキにあるブラスターは、アクア編だと敵対していないので攻撃してきません。ただし、信用していないのか、いつでも撃てるように砲口はつねにアクアに向いています。



CHAPTER 7



エネミー

ENEMY

エネミーページの見かた

本作に登場するすべての敵について、戦ううえで役立つ情報を網羅しているのが、このエネミーの章だ。ひととおり目を通して腕をみがき、行く手をはばむ強敵たちを打ち倒そう。

【ノーマル敵は、「レポート」内の「アンヴァース攻略事典」の順で掲載。ボス敵は、テラ編をベースとしたワールド訪問順で掲載】

ノーマル敵



ボス敵



① **名前**
② **アンヴァースのマーク**……「アンヴァース攻略事典」に登録される敵であることを示す。
③ **出現ワールド**……その敵が出現するワールド。多くのワールドに出現するノーマル敵については、代表例を記載。
④ **HP倍率**……その敵の最大HPを決める倍率(→P.523)。
⑤ **経験値倍率**……その敵から得られる経験値を決める倍率(→P.523)。
⑥ **ダメージの変動倍率**……攻撃の属性ごとの、その敵が受けるダメージ量を決める倍率。
⑦ **有効なステータス異常**……各種のステータス異常と、『ゼログラビデ』などの浮かせる効果、『マグネ』などの引き寄せる効果、『デジョン』などの一撃で倒す効果のうち、その敵に有効なもの。ボス敵は項目ごとに、有効かどうかを「○」「×」で記載している。
⑧ **落とすプライズ**……倒したときなどに落とすHPプライズ、D-LINKプライズ、マニーのサイズと個数。倒す以外の条件で落とすものは、その条件を左側に記載している。
⑨ **プライズボックスの中身**……プライズボックスを落とす基本確率と、その中身の候補。中身の候補はショップレベル(→P.219)で変わる。
⑩ **使う技**……使用する技のデータ。データのちがう攻撃を組み合わせてくり出す場合は、それぞれの攻撃をわけて記載している。項目の意味は以下のとおり。
- **技名/属性**…技の名前と属性。
- **威力倍率**…与えるダメージ量に影響する倍率。複数回ヒットする技は、威力倍率を下記の形で表記している。なお、実際のヒット回数は攻撃の当たりかたによって多少増減する。
  - ・a＋b…威力倍率aの攻撃とbの攻撃をくり出す。
  - ・a×b回…威力倍率aの攻撃をb回くり出す。
  - ・1ヒットごとにa…威力倍率aの攻撃が、攻撃動作中に何度もヒットする可能性がある。
- **ステータス異常**…命中時に発生させるステータス異常の種類。
- **ガード**…『リフレクトガード』などでガードできるかどうか。記号の意味は左下の表を参照。

⑪ **HP、攻撃力、防御力**……ボス敵は、HPが個別に設定されており、出現時のバトルレベルも決まっていて攻撃力と防御力が特定できるため、それらの値を記載。
⑫ **特徴的な行動**
⑬ **共闘キャラクター**……その敵とのバトル中に登場する共闘キャラクター。
⑭ **この敵とのバトルでの専用コマンド**……その敵とのバトルで、条件を満たすと実行できる一連のコマンド。表示されるボタンやコマンド名、表示タイミング、実行したときの効果を記載している。

ガードの記号の意味

記号	弾の場合	弾以外の場合
○	ガード可能(弾は弾き返される)	ガード可能(攻撃側は動作が中断される)
△	ガード可能(弾は消えるか突き抜ける)	ガード可能(攻撃側は動作を続行する)
×	ガード不能	ガード不能

※ガードが「○」の弾にかぎり、攻撃を当てることでも弾き返せる

ノーマル敵とボス敵の分類

本書ではそれぞれの敵を、下記の基準をもとにして「ノーマル敵」と「ボス敵」にわけている。

ノーマル敵	●「アンヴァース攻略事典」で名前が黒い敵 ●光の玉、マレフィセントの手下(槍、メイス、弓)、ブラスター
ボス敵	●「アンヴァース攻略事典」で名前が青い敵 ●「レポート」内の「キャラクター事典」に登録されるキャラクターのうち、敵として戦う相手

エネミーの章の使いかた

エネミーの章には、さまざまなデータが掲載されている。それらのデータの使いかたを紹介するので、参考にしてほしい。

敵のステータスを知りたい場合

エネミーのステータスは、すべての敵で共通の値(基礎ステータス)から決まっており、しかも、その値はバトルレベルで変動する。敵の具体的なステータスを知りたいときは、基礎ステータスの掲載ページを見てみよう。なお、ノーマル敵の最大HPなどは、基礎値に敵ごとの倍率をかけて決まる。倍率はそれぞれの敵のページに掲載されているので、その差を比較してみるのもいいだろう。

参考にするといいデータ

基礎ステータスを知りたいとき
↳ バトルレベルごとの基礎ステータス(→P.523)

敵ごとのHPを比較したいとき
↳ HP倍率(ノーマル敵)、HP(ボス敵)

得られる経験値を比較したいとき
↳ 経験値倍率(ノーマル敵)

どういう攻撃が有効なのかを知りたい場合

敵とのバトルで苦戦するときは、「ダメージの変動倍率」を見て倍率が高い属性の技を使ったり、その敵に効くステータス異常を調べてそれを発生させたりするのがオススメ。

● 有効なステータス異常についての注意点

行動を制限するようなステータス異常(ストップ状態など)は、ボス敵には発生させにくい。なぜなら、それらのステータス異常は敵がひるむと発生するのだが、ボス敵は基本的にひるみにくいからだ。確実に発生させたいなら、ほかの技でひるませたときに、ステータス異常を発生させる技を使えばOK。

参考にするといいデータ

どの属性の攻撃が有効かを知りたいとき
↳ ダメージの変動倍率

どのステータス異常が効くかを知りたいとき
↳ 有効なステータス異常

敵から手に入るものを知りたい場合

敵が落とすHPプライズなどの種類や、落とすプライズボックスの中身は、それぞれの敵のページで確認できる。プライズボックスの中身の候補はショップレベルに応じて変わるので、ショップレベルについてもあらかじめチェックしておくといい。

参考にするといいデータ

どんなプライズを落とすか知りたいとき
↳ 落とすプライズ

プライズボックスについて知りたいとき
↳ プライズボックスの中身

ショップレベルを知りたいとき
↳ ショップレベルの解説(→P.219)

敵の技の種類や強さを知りたい場合

敵が使ってくる技は、その敵のページにひととおり掲載している。ゲーム中では技名が表示されないので、それぞれの技の動作解説を見て、どの技かを判別してほしい。

● ガードのデータに関する注意点

テラとヴェントゥスのガードは前方のみをカバーするため、データ上はガード可能な技でも、背中に当たった場合は防げない。斜め前方から飛んできた弾が背中側に当たる、という事態もよく起こるので気をつけよう。



←ガード可能な技に対してガードを行なったのにダメージを受けたときは、その技が背中に当たっている。

参考にするといいデータ

技ごとの威力や属性などを知りたいとき
↳ 「使う技」の表内の威力倍率、属性、ステータス異常

どの技がガードできるかを知りたいとき
↳ 「使う技」の表内のガード

どういう動作でいつ使うかを知りたいとき
↳ 技ごとの解説、特徴的な行動(ボス敵)

フラッド



おもな出現ワールド	HP倍率	経験値倍率
●ほとんどのワールド	0.5	0.2
●ミラージュアリーナ	0.5	0.5

ダメージの変動倍率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	無
1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00

有効なステータス異常 （すべて）

使う技

技名／属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
切り裂き　属性 物理	0.5	—	△
	身がまえたあと、右手を振りまわす		
突き　属性 物理	0.5	—	△
	左手を引いたあと、まっすぐ突き出す		
ダイブ突き　属性 物理	1.0	—	△
	身体を伸ばして小さく跳ね、右手で突く		

あまり攻撃してこないので、ほかの敵がいる状況では倒すのをあとまわしにしていい。倒すときはコンボで攻めれば十分だが、地面に溶けこんでいるあいだは無敵になっている点に注意。

落とすプライズ

HP	小×1	D-LINK	小×2	マニー	—
ミラージュアリーナの場合				マニー	小×1

プライズボックスの中身　落とす基本確率 **4%**

ショップレベル1～6	ショップレベル7～8
●うるおいの結晶(100%)	●うるおいの結晶(99%) ●秘められし原石(1%)

スクラッパー



おもな出現ワールド	HP倍率	経験値倍率
●ほとんどのワールド	1.0	1.0
●ミラージュアリーナ	1.0	0.5

ダメージの変動倍率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	無
1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00

有効なステータス異常 （すべて）

使う技

技名／属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
爪攻撃　属性 物理	1.0	—	○
	右手を横に振りまわしてツメで引っかく		
ワンツースラッシュ　属性 物理	1.0×2回	—	○
	跳びかかりながらツメを2回振る		
スライドスラッシュ　属性 物理	1.5	—	○
	光をまとって突っこみながらツメで引っかく		

こちらに走り寄って攻撃してくるほか、技を出す前にバックステップすることもある。射程が長めの攻撃を使ってからコンボを仕掛ければ、バックステップされても空振りせずにすむ。

落とすプライズ

HP	小×2	D-LINK	—	マニー	中×1
ミラージュアリーナの場合				マニー	中×1

プライズボックスの中身　落とす基本確率 **6%**

ショップレベル1～2	ショップレベル3～8
●みなぎる結晶(30%) ●ポーション(40%) ●オールキュア(30%)	●みなぎる結晶(50%) ●ハイポーション(25%) ●オールキュア(25%)

ブルーザー



おもな出現ワールド	HP倍率	経験値倍率
●エンチャンテッド・ドミニオン ●ドワーフ・ウッドランド	1.5	2.5
●ミラージュアリーナ	1.5	0.5

ダメージの変動倍率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	無
1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00

有効なステータス異常　（すべて）

使う技

技名／属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
ワンツーパンチ（属性 物理）	1.0×2回	—	○
	左右の拳で1回ずつフックをくり出す		
ジャンプアタック（属性 物理）	1.5	—	△
	その場で跳ねて、着地時に衝撃波を放つ		
ヒップアタック（属性 物理）	2.0(※1)	—	○
	走ってから跳ねて、バウンドしつつ突っこむ		
突進（属性 物理）	1.5	—	○
	身体を光らせながら突っこむ		

※1……2ヒット目以降は「0.25」

遠くから使ってくる『ヒップアタック』が脅威。『マグネ』などで行動を封じたスキに攻めるか、近い間合いで『ジャンプアタック』を誘い、衝撃波をジャンプで避けてコンボを当てるのが有効だ。

落とすプライズ

HP	大×2	D-LINK	—	マニー	大×1
ミラージュアリーナの場合 HP	小×1			マニー	大×1

プライズボックスの中身　落とす基本確率 **24%**

ショップレベル1～2	ショップレベル3～5	ショップレベル6～8
●力の結晶(25%) ●満たされる結晶(25%) ●ポーション(50%)	●力の結晶(40%) ●満たされる結晶(30%) ●ハイポーション(30%)	●力の結晶(40%) ●満たされる結晶(40%) ●メガポーション(20%)

レッドホットチリ



おもな出現ワールド	HP倍率	経験値倍率
●エンチャンテッド・ドミニオン ●ドワーフ・ウッドランド	0.5	0.5

ダメージの変動倍率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	無
1.00	0.50	1.25	0.75	0.75	1.00

有効なステータス異常　（すべて）

使う技

技名／属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
ジェットアタック（属性 物理）	0.5	—	○
	光をまとって突っこむ		
スパイラルアタック（属性 物理）	1.0	—	○
	光をまとってらせん軌道を描きつつ突っこむ		
ファイア（属性 ファイア）	1.0	—	○
	まっすぐ飛ぶ火の弾を放つ		

遠くまで届く技を使うので、放っておくとやっかい。すばやく近づき、広範囲に当たる技を使って早めに倒そう。ジャンプしてコンボで攻めてもいいが、敵は飛びまわるため空振りしやすい。

落とすプライズ

HP	—	D-LINK	大×1	マニー	小×2
ミラージュアリーナの場合				マニー	小×2

プライズボックスの中身　落とす基本確率 **12%**

ショップレベル1～2	ショップレベル3	ショップレベル4	ショップレベル5～6	ショップレベル7～8
●きらめく結晶(20%) ●ポーション(40%) ●エーテル(40%)	●きらめく結晶(20%) ●ファイア(40%) ●エーテル(40%)	●きらめく結晶(45%) ●スナイプバーニング(5%) ●エーテル(50%)	●きらめく結晶(25%) ●ファイラ(25%) ●エーテル(50%)	●きらめく結晶(45%) ●ファイガ(5%) ●エーテル(50%)

モノトラッカー



おもな出現ワールド	HP倍率	経験値倍率
●ドワーフ・ウッドランド	1.1	1.0
●ミラージュアリーナ	1.1	0.5

ダメージの変動倍率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	無
1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00

有効なステータス異常 (すべて)

使う技

技名/属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
スパイクターン	1ヒットごとに1.5	—	○
属性 物理	ターンしながらツルハシを振りまわす		
ツルハシラッシュ	2.0	—	○
属性 物理	両手のツルハシを同時に振り下ろす		
振りまわし	1ヒットごとに1.0	—	○
属性 物理	両手をタテに振りまわしたあと3回なぎ払う		
ダッシュアタック	1.5	—	○
属性 物理	身体をそらせたあと突っこむ		

走りまわっているときは『スパイクターン』を、静止しているときはそれ以外の技をくり出す。ただし、あまり積極的には攻めてこないので、先手をとって攻撃していけば簡単に倒せるはずだ。

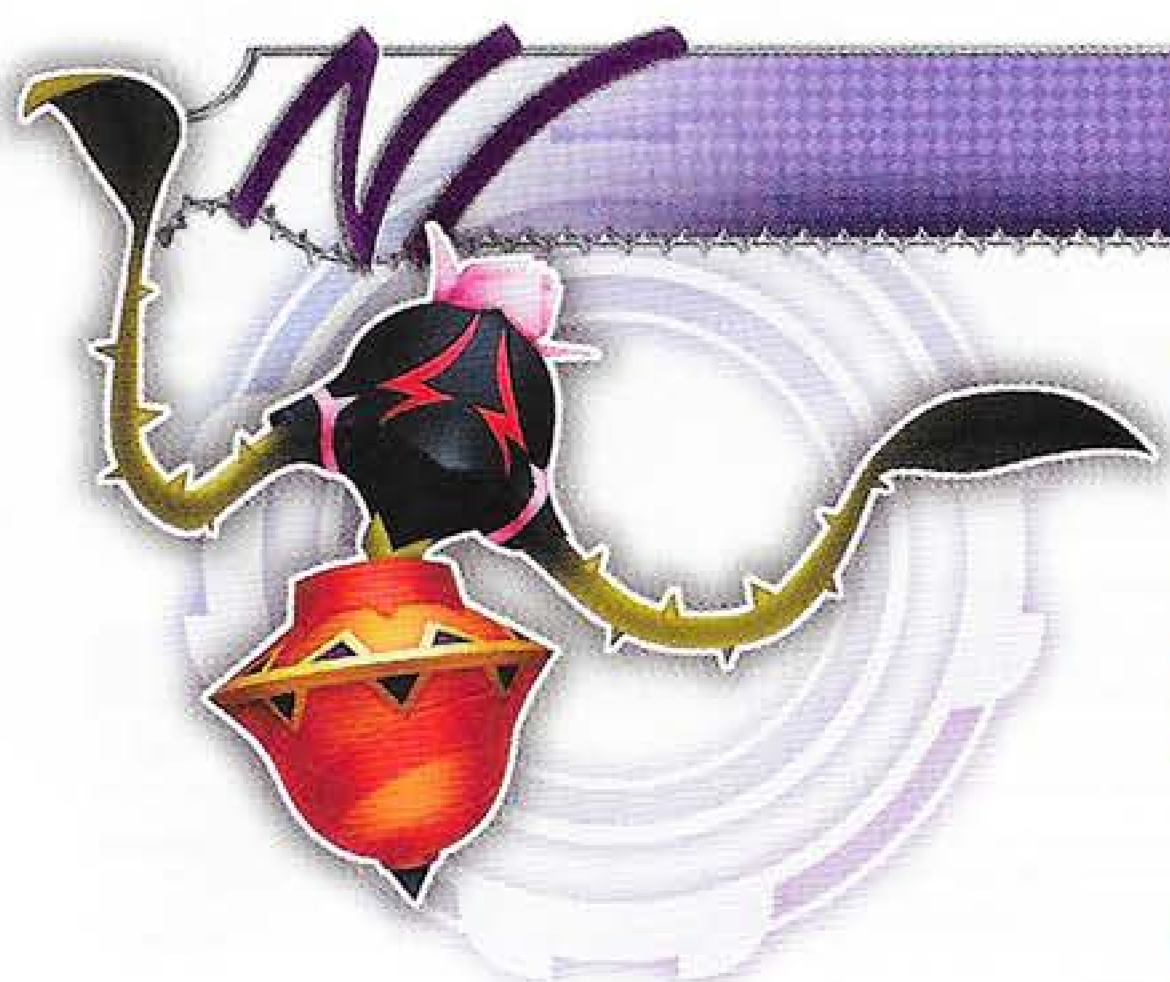
落とすプライズ

HP	—	D-LINK	小×2	マニー	中×3
ミラージュアリーナの場合				マニー	中×3

プライズボックスの中身 落とす基本確率 **10%**

ショップレベル1～3	ショップレベル4～5
●満たされる結晶(50%) ●スリプル(50%)	●満たされる結晶(40%) ●ストライクレイド(60%)
ショップレベル6	**ショップレベル7～8**
●満たされる結晶(95%) ●フリーズレイド(5%)	●満たされる結晶(40%) ●ストライクレイド(60%)

ソーンバイト



おもな出現ワールド	HP倍率	経験値倍率
●エンチャンテッド・ドミニオン ●キャッスル・オブ・ドリーム	1.2 (※1)	2.0
●ミラージュアリーナ	1.2	0.5

ダメージの変動倍率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	無
1.00	1.50	1.00	1.00	1.00	1.00

有効なステータス異常 (すべて)

使う技

技名/属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
ムチ打ち	1.0×2回	—	○
属性 物理	左右のツタで1回ずつはたく		
回転みだれうち	2.0(※2)	—	○
属性 物理	コマのように回転しながらツタを振りまわす		
回転突進	1.5	—	○
属性 物理	ツタを振りまわしながら高速で蛇行していく		

※1……カースドキャリッジが出現させたときは「0.4」
※2……2ヒット目以降は「0.25」

物理属性の攻撃を3回受けると身体を光らせて、しばらくのあいだ、すばやい動きで遠くからでも攻撃してくる。『ファイア』など物理以外の属性の攻撃を使い、なるべく光らせないように戦おう。

落とすプライズ

HP	小×2	D-LINK	小×2	マニー	—
ミラージュアリーナの場合				マニー	中×2

プライズボックスの中身 落とす基本確率 **12%**

ショップレベル1～2	ショップレベル3～5	ショップレベル6～8
●時の結晶(40%) ●スライドダッシュ(60%)	●時の結晶(50%) ●ファイアダッシュ(50%)	●時の結晶(95%) ●ファイアブリッツ(5%)

シューゲイザー



おもな出現ワールド	HP倍率	経験値倍率
●キャッスル・オブ・ドリーム ●オリンポスコロシアム	0.7	1.5
●ミラージュアリーナ	0.7	0.5

ダメージの変動倍率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	無
1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00

有効なステータス異常 （すべて）

使う技

技名／属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
キック 属性 物理	1.0	―	○
	つま先を振り上げながら宙返りする		
踏みつけ 属性 物理	1.5	―	○
	すばやく跳ねて、落下しながら踏みつける		
突進 属性 物理	1.5×3回	―	○
	身体を光らせて前進しつつ3回踏みつける		
二足突進 属性 物理	1ヒットごとに1.5か2.0	―	○
	シューゲイザー2体が並び、歩く動作で踏みつける		

2回連続でひるむと一時的にガード姿勢をとることがあり、そのあいだは無属性の攻撃でしかダメージを与えられない。『マグネ』などで行動を封じながら攻撃を当てていくのがオススメだ。

落とすプライズ

HP	D-LINK	マニー
大×1	大×3	―
ミラージュアリーナの場合		大×1

プライズボックスの中身 落とす基本確率 **8%**

ショップレベル1～3	ショップレベル4	ショップレベル5～8
●時の結晶(40%) ●バインド(60%)	●時の結晶(95%) ●ブラックアウト(5%)	●時の結晶(50%) ●バインドストライク(50%)

チェストスパイダー



おもな出現ワールド	HP倍率	経験値倍率
●キャッスル・オブ・ドリーム ●ドワーフ・ウッドランド	1.5	2.0
●ミラージュアリーナ	1.5	0.5

ダメージの変動倍率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	無
1.00	1.25	1.00	1.00	1.00	1.00

有効なステータス異常 （ストップ以外）

使う技

技名／属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
食べる 属性 物理	2.0	―	○
	跳んで食いつき、相手を飲みこんだあと吐き出す（ミラージュアリーナではかみつく）		
毒沼地雷 属性 物理	1.5	ポイズン	(※3)
	口から毒液を3回振りまく。地面に落ちた毒液は毒沼になって約3秒後に消える		
地中潜伏 属性 物理	1.0×2回	―	○
	地中にもぐって移動したあと地上に飛び出す		

※3……毒液は「○」、毒沼は「△」

ふだんは宝箱(大)に化けており、開けると正体を現して『食べる』を使ってくる。すぐに、相手から離れるか、攻撃をガードしよう。正体を現したあとは、コンボなどで一気に倒せばいい。

落とすプライズ

HP	D-LINK	マニー
―	―	中×4、大×2

プライズボックスの中身 落とす基本確率 **12%**

ショップレベル1～2	ショップレベル3	ショップレベル4～8
●きらめく結晶(30%) ●ポイズン(40%) ●時の結晶(30%)	●きらめく結晶(40%) ●ポイズン(40%) ●オールキュア(20%)	●きらめく結晶(40%) ●ポイズンブレード(30%) ●オールキュア(30%)



アーチレイブン

おもな出現ワールド	HP倍率	経験値倍率
●エンチャンテッド・ドミニオン ●レイディアントガーデン	1.2	1.0
●ミラージュアリーナ	1.2	0.5

ダメージの変動倍率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	無
1.00	1.25	1.00	1.00	1.00	1.00

有効なステータス異常 （すべて）

使う技

技名／属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
クチバシダイブ 属性 物理	2.0	―	○
	赤く光って急降下しつつクチバシで突く		
グライドアタック 属性 物理	1.5	―	○
	赤く光ってゆるやかに降下しつつ突っこむ		
プライズハント 属性 物理	1.0	―	○
	滑空しつつ、落ちているプライズ(プライズボックス以外)を拾う		

上空を飛びまわり、落ちているプライズを拾う。『ファイア』などの上空まで届く技を当てて、落ちてきたらコンボで攻撃するのが有効。力尽きたときに、拾っていたプライズの約半分を落とす。

落とすプライズ

HP	D-LINK	マニー
―	―	小×2、中×1

プライズボックスの中身 落とす基本確率 **6%**

ショップレベル1～4	ショップレベル5～6	ショップレベル7～8
●きらめく結晶(40%) ●コンフュ(60%)	●きらめく結晶(50%) ●コンフュストライク(50%)	●混沌の結晶(5%) ●コンフュストライク(95%)



レイザーバニー

おもな出現ワールド	HP倍率	経験値倍率
●ドワーフ・ウッドランド ●キャッスル・オブ・ドリーム	1.0	1.0
●ミラージュアリーナ	1.0	0.5

ダメージの変動倍率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	無
1.00	1.25	1.00	1.00	1.00	1.00

有効なステータス異常 （すべて）

使う技

技名／属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
耳ジャンプアタック 属性 物理	1.0	―	○
	身がまえたあと、跳ねて両耳を振り下ろす		
耳回転蹴り 属性 物理	1.5	―	○
	ダメージを連続して受けた瞬間に低確率で使用。宙返りしながら蹴り上げる		
耳地獄車 属性 物理	2.0	―	○
	耳を交互に振り下ろしながら突撃する		
耳往復ビンタ 属性 物理	2.0(※1)	―	○
	両耳を2回ずつ交互にすばやく振りまわす		

※1……2ヒット目以降は「0.5」

ふだんはおとなしいものの、ダメージを与えると、しばらくのあいだ積極的に攻めてくる。集団で現れたときは、広範囲を攻撃する技で一掃するか、1体ずつ集中攻撃して倒すのが無難だ。

落とすプライズ

HP	D-LINK	マニー
小×2	小×2	―
ミラージュアリーナの場合		小×2

プライズボックスの中身 落とす基本確率 **8%**

ショップレベル1～2	ショップレベル3～6	ショップレベル7～8
●満たされる結晶(40%) ●ポーション(60%)	●満たされる結晶(40%) ●ケアル(60%)	●満たされる結晶(40%) ●ケアル(59%) ●ラストエリクサー(1%)



シェイドジェリー

おもな出現ワールド	HP倍率	経験値倍率
●オリンポスコロシアム ●ディープスペース	0.5 (※2)	0.2
●ミラージュアリーナ	0.5(※2)	0

ダメージの変動倍率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	無
1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00

有効なステータス異常　(すべて)

使う技

技名／属性		威力倍率	ステータス異常	ガード
体当たり 属性 物理	通常	1.0	—	△
	集団発生	1.5	—	○
		身体を光らせて(集団発生時は光らせずに)突っこむ		
スピニングウェーブ 属性 物理		1ヒットごとに1.5	—	△
		高速回転して周囲を攻撃する		
ポイズンパウダー 属性 物理		0.5	ポイズン	△
		周囲に毒霧をまき散らす		

※2……集団発生時は「0.1」

数体が同時に同じ技をくり出すのが特徴。特定の場面では集団発生し、積極的に『体当たり』を使ってくる。広範囲に届く技や突進しながら攻撃する技で、先手をとって攻めつづけるのが効果的。

落とすプライズ

HP	—	D-LINK	小×1	マニー	—
ミラージュアリーナの場合	(何も落とさない)				

プライズボックスの中身　落とす基本確率 **8%**

ショップレベル5～8
●うるおいの結晶(40%) ●エアロ(60%)



イリタブルタンク

おもな出現ワールド	HP倍率	経験値倍率
●レイディアントガーデン ●ディズニータウン	1.8	2.5
●ミラージュアリーナ	1.8	0.5

ダメージの変動倍率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	無
1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00

有効なステータス異常　(すべて)

使う技

技名／属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
スモーク砲 属性 物理	1.5	—	○
	ガスを前方へ噴き出す		
ジェット突撃 属性 物理	1.0	—	○
	ガスを噴出させて飛びながら突っこむ		
バウンドドロップ 属性 物理	1.5	—	○
	地団駄を踏んだあと高く跳んでバウンドする		
自爆 属性 物理	2.0(エネミーにも当たる)	—	△
	赤くふくれて約5秒間転がったあと、爆発して消える。動作中は無敵		

※3……受けた回数は、イリタブルタンクの後方から攻撃を当てるたびに1ずつ減る

行動可能な状況で前方から攻撃を3回受けると(※3)、無敵になって転がったあと自爆する。自爆させたくなければ、後方から攻撃するか、『マグネ』などで浮かせたところを狙おう。

落とすプライズ

HP	大×2	D-LINK	—	マニー	大×2
ミラージュアリーナの場合 HP	小×1			マニー	大×2

プライズボックスの中身　落とす基本確率 **12%**

ショップレベル4	ショップレベル5～6	ショップレベル7～8
●力の結晶(50%)	●力の結晶(50%)	●力の結晶(60%)
●ゼログラビデ(25%)	●ゼログラビラ(25%)	●ゼログラビガ(5%)
●バルーンレター(25%)	●バルーンレター(25%)	●バルーンレター(35%)

メディシンボトル



おもな出現ワールド	HP倍率	経験値倍率
●ディズニータウン ●オリンポスコロシアム	0.8	1.5
●ミラージュアリーナ	0.8	0.5

ダメージの変動倍率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	無
1.00	0.75	0.75	0.75	0.75	1.00

有効なステータス異常	(すべて)

使う技

技名/属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
アロマセラピー 属性 ──	1.5	──	×
	自分と周囲のエネミーのHPを回復する		
ポイズン突進 属性 物理	1.0	ポイズン	○
	毒を噴出しつつらせん軌道を描いて突っこむ		
ドレインミスト 属性 ──	1.5	──	×
	光を斜め下に発して、触れた相手に与えたダメージぶん自分のHPを回復する		

ダメージを受けたエネミーのHPを『アロマセラピー』で回復する。空中に届く技を使って、早めに倒そう。なお、コンフュ状態にしておくと、まれにこちらへ『アロマセラピー』を使ってくる。

落とすプライズ

HP	──	D-LINK	小×2	マニー	中×2
ミラージュアリーナの場合				マニー	中×2

プライズボックスの中身 落とす基本確率 **12%**

ショップレベル5	ショップレベル6	ショップレベル7~8
●満たされる結晶(50%) ●ハイポーション(25%) ●ケアルラ(25%)	●満たされる結晶(50%) ●メガポーション(25%) ●ケアルラ(25%)	●満たされる結晶(60%) ●メガポーション(35%) ●ケアルガ(5%)

ソニックブラスター



おもな出現ワールド	HP倍率	経験値倍率
●ディープスペース ●キーブレード墓場	1.3	1.5
●ミラージュアリーナ	1.3	0.5

ダメージの変動倍率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	無
1.00	1.00	1.25	1.25	1.00	1.00

有効なステータス異常	(すべて)

使う技

技名/属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
レーザー 属性 物理	1.5	──	△
	下方をレーザーでなぎ払う		
エナジースピン 属性 物理	1.5	──	△
	光らせた砲身を振りまわしながら突撃する		
エナジーショット 属性 物理	1ヒットごとに0.5	──	○
	索敵モードでロックオンした数だけ弾を撃つ		

赤い光でこちらをロックオンする索敵モードと、光弾やレーザーを放つ攻撃モードを、ワープするたびに切りかえる。索敵されない後方から、ジャンプして攻撃を当てていくと倒しやすい。

落とすプライズ

HP	小×3	D-LINK	──	マニー	大×1
ミラージュアリーナの場合				マニー	大×1

プライズボックスの中身 落とす基本確率 **12%**

ショップレベル5~6	ショップレベル7~8
●時の結晶(60%) ●エリアルブレイク(40%)	●時の結晶(95%) ●ファイナルブレイク(5%)

パイルフェイス



おもな出現ワールド	HP倍率	経験値倍率
●ネバーランド ●キーブレード墓場	1.4	1.5
●ミラージュアリーナ	1.4	0.5

ダメージの変動倍率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	無
1.00	赤：0.75 青：1.50 黄：1.00	赤：1.50 青：0.75 黄：1.50	赤：1.00 青：1.00 黄：0.75	1.00	1.00

有効なステータス異常 （すべて）

使う技

技名／属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
レイジフレイム 属性 ファイア	1ヒットごとに1.5	―	△
	赤色の顔が中央のときに使用。炎を振りまく		
ブリザガショット 属性 ブリザド	1.5×3回	―	○
	青色の顔が中央のときに使用。氷の弾を放つ		
サンダガ 属性 サンダー	1.5	―	△
	黄色の顔が中央のときに使用。雷を落とす		

※「赤」「青」「黄」は中央の顔の色を示す
※1……赤：HP(大)×3、青：マニー(大)×3、黄：HP(大)×2&マニー(大)×1

3色の顔が縦に重なった形のアンヴァース。攻撃の合間に顔の並び順を入れかえ、中央の顔の色に応じてダメージの変動倍率や使う技を変える。遠くから攻撃してひるませ、すぐに攻めるといい。

落とすプライズ

HP	D-LINK	マニー
赤&黄：大×3	赤&青：大×3	青&黄：大×3
ミラージュアリーナの場合	（※1）	

プライズボックスの中身 落とす基本確率 **12%**

ショップレベル7〜8
- みなぎる結晶(90%)
- マグネクラッシュ(5%)
- マグネガ(5%)

ワイルドブルーザー



おもな出現ワールド	HP倍率	経験値倍率
●ネバーランド	2.0	2.5
●ミラージュアリーナ	1.5	0.5

ダメージの変動倍率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	無
1.00	1.25	0.75	0.75	1.00	1.00

有効なステータス異常 （ゼログラビデ、マグネ以外）

使う技 ※【 】内はミラージュアリーナの場合

技名／属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
ヘビーパンチ 属性 物理	1.5×2回+2.0 【1.0×2回+2.0】	―	○
	左右のフックのあと、両手を振り下ろす		
ドラムインパクト 属性 物理	1ヒットごとに1.5【0.5】	―	○
	地面をたたいて衝撃波を6回起こす。ガードされるとエネミーに当たるようになる		
アースインパクト 属性 物理	1ヒットごとに1.0【0.5】	―	△
	地面をたたいて岩をつぎつぎと隆起させる		
駄々っ子突進 属性 物理	1ヒットごとに1.5【2.0】	―	○
	胸に光を宿して走っていく		

使ってくる技はどれも強力。しかし、先手をとって攻めれば、何もさせないまま倒せる。『ゼログラビデ』や『マグネ』は効かないが、『エアロ』などの風で巻き上げることは可能だ。

落とすプライズ

HP	D-LINK	マニー
大×2	小×3	―
ミラージュアリーナの場合	HP 小×1	

プライズボックスの中身 落とす基本確率 **24%**

ショップレベル7〜8
- 力の結晶(90%)
- エアロガ(5%)
- エリクサー(5%)

ブルーシーソルト



おもな出現ワールド	HP倍率	経験値倍率
●不思議な塔 ●レイディアントガーデン	1.0	1.5
●ミラージュアリーナ	1.0	0.5

ダメージの変動倍率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	無
1.00	1.25	0.50	0.75	0.75	1.00

有効なステータス異常　（すべて）

使う技

技名／属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
ブリザド 属性 ブリザド	1.0	—	○
	まっすぐ飛ぶ氷塊を放つ		
つらら攻撃 属性 ブリザド	1.5	—	○
	冷気をまとったあと、相手に氷塊を落とす		
フリーズ 属性 ブリザド	1.5	フリーズ	△
	冷気の竜巻に包まれながら進む		

レッドホットチリと似ているが、ブリザド属性の技を使うのが特徴。HPが残り50%まで減ると使いはじめる『フリーズ』が危険なので、ある程度ダメージを与えたあとは優先的に倒したい。

落とすプライズ

HP	小×4	D-LINK	—	マニー	中×2
ミラージュアリーナの場合				マニー	中×2

プライズボックスの中身　落とす基本確率 12%

ショップレベル4	ショップレベル5～6	ショップレベル7～8
●きらめく結晶(20%) ●ブリザド(40%) ●エーテル(40%)	●きらめく結晶(25%) ●ブリザラ(25%) ●エーテル(50%)	●きらめく結晶(50%) ●ブリザガ(5%) ●メガエーテル(45%)

イエローマスタード



おもな出現ワールド	HP倍率	経験値倍率
●オリンポスコロシアム ●ディープスペース	1.2	2.0
●ミラージュアリーナ	1.2	0.5

ダメージの変動倍率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	無
1.00	0.75	1.25	0.50	0.75	1.00

有効なステータス異常　（すべて）

使う技　※【 】内はミラージュアリーナの場合

技名／属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
サンダー 属性 サンダー	1.5	—	△
	相手の頭上から雷を落とす		
電光石火 属性 サンダー	1.0	—	○
	電撃をまとってすばやく突っこむ		
ボルトチャージ 属性 サンダー	1ヒットごとに1.5【2.0】	—	○
	電撃をまとって相手を追いかける		

高速で不規則に飛びまわるためコンボが当てにくいうえ、多用してくる『ボルトチャージ』がかなり強力。『マグネ』などを使って動きを封じ、すかさずブリザド属性の攻撃などを当てて倒そう。

落とすプライズ

HP	大×2	D-LINK	大×2	マニー	—
ミラージュアリーナの場合				マニー	大×2

プライズボックスの中身　落とす基本確率 12%

ショップレベル5	ショップレベル6	ショップレベル7～8
●きらめく結晶(25%) ●サンダラ(25%) ●エーテル(50%)	●きらめく結晶(50%) ●サンダラ(25%) ●メガエーテル(25%)	●きらめく結晶(50%) ●サンダガ(5%) ●メガエーテル(45%)

マンドレイク



おもな出現ワールド	HP倍率	経験値倍率
●レイディアントガーデン ●ネバーランド	1.2	1.5
●ミラージュアリーナ	1.2	0.5

ダメージの変動倍率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	無
1.00	1.25	1.25	0.75	1.00	1.00

有効なステータス異常 (すべて)

使う技

技名/属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
リーフカッター 属性 物理	1.0	—	○
	地面に埋もれているときに使用。葉っぱを高速回転させながら飛ばす		
毒の粉 属性 物理	0.5	ポイズン	○
	おもに、地面から出るときに使用。真上に跳ねて、毒の粉を振りまきながら降下する		
パニックアタック 属性 物理	0.5	コンフュ	○
	地面から出たあとに使用。葉っぱでたたく		

地面に埋もれているときは、葉っぱを飛ばしてくる。横への移動やジャンプで攻撃を避けつつ近づくか、遠くから『スナイプバーニング』などを当てよう。接近したり攻撃を当てたりすると、地上に出てきて、遠距離からは何もしてこなくなる。

落とすプライズ

HP	—	D-LINK	小×3	マニー	小×3
ミラージュアリーナの場合				マニー	小×3

プライズボックスの中身 落とす基本確率 **8%**

ショップレベル4〜6	ショップレベル7〜8
●めぐりくる結晶(60%) ●エアロラ(40%)	●めぐりくる結晶(95%) ●エアロガ(5%)

バックルブルーザー



おもな出現ワールド	HP倍率	経験値倍率
●オリンポスコロシアム ●キーブレード墓場	1.6	2.5
●ミラージュアリーナ	1.6	0.5

ダメージの変動倍率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	無
1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00

有効なステータス異常 (すべて)

使う技

技名/属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
盾パンチ 属性 物理	1.0×2回	—	○
	盾を持ったまま左右の手でなぐりつける		
腹アタック 属性 物理	1.5	—	○
	赤い光を発して身がまえ、腹部からぶつかる		
シールドスロー 属性 物理	1.5×2回	—	○
	盾を投げる。盾は直進したあともどっていく		
盾ダイブ 属性 物理	2.0	—	○
	地団駄を踏んだあと跳びかかって押しつぶす		

前方から受けたベースコマンドやアタックコマンドの攻撃をガードする能力を持つ。マジックコマンドで攻撃するか、『マグネ』や『ゼログラビデ』で浮かせたところにコンボを当てるのが有効だ。

落とすプライズ

HP	大×2	D-LINK	—	マニー	大×3
ミラージュアリーナの場合				マニー	大×3

プライズボックスの中身 落とす基本確率 **24%**

ショップレベル5	ショップレベル6〜8
●力の結晶(50%) ●ハイポーション(25%) ●満たされる結晶(25%)	●力の結晶(90%) ●デトネシールド(5%) ●デトネスクウェア(5%)



クロノツイスター

おもな出現ワールド	HP倍率	経験値倍率
●レイディアントガーデン ●ディズニータウン	1.5	2.5
●ミラージュアリーナ	1.5	0.5

ダメージの変動倍率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	無
1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00

有効なステータス異常 (すべて／※1)

使う技

技名／属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
連続回転蹴り 属性 物理	1.5(※2)	──	△
	縦に高速回転しながら台座を振り上げる		
時限爆弾 属性 物理	1.0	──	○
	相手の周囲に5個の爆弾を出現させて飛ばす		
ストプガ 属性 物理	0.5	ストップ	△
	体内の砂がすべて下に流れ落ちたら、相手にダメージを与えてストップ状態にする		

※1……『ストプガ』の動作中は、ストップ、ゼログラビデといった行動を封じるステータス異常や効果が無効
※2……2ヒット目以降は「0.5」

体内の砂が半分下に流れ落ちると『ストプガ』の動作をはじめ、全部流れ落ちたときに相手をストップ状態にする。その前に倒すか、コンフュ状態にして『ストプガ』を失敗させよう。

落とすプライズ

HP	──	D-LINK	大×3	マニー	大×3
ミラージュアリーナの場合				マニー	大×3

プライズボックスの中身 落とす基本確率 **24%**

ショップレベル4～5	ショップレベル6～8
●時の結晶(50%) ●ストップ(25%) ●スロウ(25%)	●時の結晶(50%) ●ストップ(45%) ●ストプラ(5%)



アックスフラッパー

おもな出現ワールド	HP倍率	経験値倍率
●オリンポスコロシアム	1.2	1.5
●ミラージュアリーナ	1.2	0.5

ダメージの変動倍率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	無
1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00

有効なステータス異常 (すべて)

使う技

技名／属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
ローリングダイナミック 属性 物理	1.0	──	○
	鳴き声をあげたあと縦回転しつつ蹴り上げる		
ライジングスラッシュ 属性 物理	2.0	──	○
	吹き飛んで転倒したときに、相手が近くにくると使用。翼でなぎ払いながら跳ね起きる		
かまいたち 属性 物理	0.5×4回	──	○
	翼を振って風の刃を4つ放つ		

風の刃を合計4回放つ『かまいたち』が強力。間合いを詰めると、風の刃はこちらの頭上を通過する場合が多いので、敵の足元にもぐりこんで攻撃を仕掛ければラクに戦うことができる。

落とすプライズ

HP	小×4	D-LINK	小×2	マニー	──
ミラージュアリーナの場合				マニー	小×4

プライズボックスの中身 落とす基本確率 **24%**

ショップレベル5～6
●めぐりくる結晶(60%) ●スタンブレード(40%)

プライズポット



おもな出現ワールド	HP倍率	経験値倍率
●ほとんどのワールド	7.0	5.0
●ミラージュアリーナ	7.0	0.5

ダメージの変動倍率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	無
1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00

有効なステータス異常 （すべて）

使う技

（なし）

プライズポットの出現法則

- 操作キャラクターごとに、各ワールドの決まった場所に出現(→P.225)。ただし、同じ場所にほかのエネミーも現れる場合、先にそちらが出現する
- 現れるマップを訪れるたびに、出現するかどうかがランダムで決定。ただし、クリアする前のワールドでは、特定の時期をのぞき、かならず出現する
- いったん出現すると、ワールドマップに出るかデータをロードするまでは再出現しない

※いずれも、ミラージュアリーナはのぞく

右下の法則で出現し、約20秒間飛びまわったあとに消え去る。ダメージ(ポイズン状態やバーン状態によるダメージも含む)を与えるたびに、出現場所に応じたデリシャスプライズを落とすので、とにかく攻撃をくり返し当てよう。『マグネ』で引き寄せて攻撃するのがオススメだ。

落とすプライズ

ダメージを受けたとき （→P.225〜227）

プライズボックスの中身 落とす基本確率 —

（なし）

ジェリーボール



おもな出現ワールド	HP倍率	経験値倍率
●ディープスペース ●ネバーランド	1.2	3.5

ダメージの変動倍率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	無
1.00	1.00	1.00	0.75	1.00	1.00

有効なステータス異常 （すべて）

使う技

技名／属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
触手ビーム 属性 物理	2.0	—	○
	4本ある触手の先端から4方向に光線を放つ		
回転触手 属性 物理	1.5(※4)	—	△
	触手でなぎ払う。動作中は攻撃が数回当たる		
ニードルスピン 属性 物理	2.0	—	△
	突起をとがらせて横回転しながら突っこむ		

※3……ストップ状態にしたり『マグネ』で浮かせたりして、行動を封じている状況
※4……2ヒット目以降は「0.5」

HPがゼロになるたびに、サイズが1段階小さい2体に分裂するのが特徴。ただし、3回目の分裂で現れた個体は分裂しない。なお、特定の状況(※3)なら、分裂させずに倒すことが可能だ。

落とすプライズ

HP	D-LINK	マニー
大×1	大×2	—

プライズボックスの中身 落とす基本確率 24%

ショップレベル5	ショップレベル6	ショップレベル7〜8
●きらめく結晶(50%) ●マグネラ(25%) ●ハイポーション(25%)	●きらめく結晶(50%) ●マグネラ(25%) ●メガポーション(25%)	●きらめく結晶(50%) ●マグネスパイラル(1%) ●メガポーション(49%)

スプリングロウディ



おもな出現ワールド	HP倍率	経験値倍率
●ディープスペース	0.5	1.0 (※1)

ダメージの変動倍率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	無
2.00	赤：0.75 青：1.00 黄：1.50	赤：1.50 青：1.00 黄：1.00	赤：1.00 青：1.50 黄：0.75	赤：1.00 青：0.75 黄：1.00	2.00

有効なステータス異常　（すべて）

使う技

技名／属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
スピン 属性 物理	1ヒットごとに0.5	──	○
	両腕を広げて横回転しながら突っこむ		

※「赤」「青」「黄」はスプリングロウディの色を示す
※1……経験値が得られるのは、アクアが◎ボタンによる攻撃を当てて倒したときのみ

ときおり『スピン』を使ってくるだけのアンヴァースで、物語中ではライドバトル(→P.579)で戦うことになる。ロックオンして敵のほうを向き、◎ボタンによる攻撃をおもに使っていこう。

落とすプライズ

HP	D-LINK	マニー
大×2	──	大×2

プライズボックスの中身　落とす基本確率 ──

（なし）

光の玉



おもな出現ワールド	HP倍率	経験値倍率
●旅立ちの地	1.0	──

ダメージの変動倍率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	無
1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00

有効なステータス異常　（なし）

使う技

技名／属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
突進 属性 物理	1.0	──	○
	急に加速して突っこむ		
レーザー 属性 物理	1ヒットごとに1.0	──	△
	4方向に光線を放ちながら回転する		

低空を漂い、ときおりスパークしたあとに何らかの技をくり出してくる。手近な光の玉を狙って、おもにジャンプ中のコンボで攻撃し、光の玉がスパークしたときはいったん離れるといい。

落とすプライズ

HP	D-LINK	マニー
小×3	──	中×1

プライズボックスの中身　落とす基本確率 ──

（なし）

マレフィセントの手下(槍)



おもな出現ワールド	HP倍率	経験値倍率
●エンチャンテッド・ドミニオン	0.5	0.5

ダメージの変動倍率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	無
1.00	1.25	1.00	1.00	1.00	1.00

有効なステータス異常 (すべて)

使う技

技名/属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
二段突き 属性 物理	1.0×2回	—	○
	槍を振り下ろしてから突く		
ダッシュ突き 属性 物理	1.5	—	○
	踏みこみながら槍で突く		

近寄って槍で突いてくる。攻撃をガードして反撃するか、遠くから『スライドダッシュ』などで先に攻撃し、つづけてコンボを当てよう。敵が近寄れない段差の上から攻撃するのもひとつの手。

落とすプライズ

HP	D-LINK	マニー
小×1	—	小×1

プライズボックスの中身 落とす基本確率 —

(なし)

マレフィセントの手下(メイス)



おもな出現ワールド	HP倍率	経験値倍率
●エンチャンテッド・ドミニオン	0.5	0.5

ダメージの変動倍率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	無
1.00	1.25	1.00	1.00	1.00	1.00

有効なステータス異常 (すべて)

使う技

技名/属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
振り下ろし 属性 物理	0.5	—	○
	メイスを振り下ろす		
岩投げ 属性 無	1.5	—	×
	かつぎ上げている岩を投げつける		

手に持つメイスを振りまわすだけでなく、アクア編では、城壁の上から岩を投げたあと襲いかかってくるものもいる。基本的な対処法は、マレフィセントの手下(槍)と変わらない。

落とすプライズ

HP	D-LINK	マニー
小×1	—	小×1

プライズボックスの中身 落とす基本確率 —

(なし)

マレフィセントの手下(弓)



おもな出現ワールド	HP倍率	経験値倍率
●エンチャンテッド・ドミニオン	0.5	0.5

ダメージの変動倍率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	無
1.00	1.25	1.00	1.00	1.00	1.00

有効なステータス異常 (すべて)

使う技

技名／属性		威力倍率	ステータス異常	ガード
狙撃 属性 物理		1.5	—	○
		弓矢を放つ		
3本発射 属性 物理	左	1.0	—	○
	中央&右	0.5×2回	—	○
		3方向へ矢を放つ。左へ飛ぶ矢は威力が高い		

遠くから弓矢を放つ、やっかいな敵。弓矢が飛んでくる合間に近づいて、早めに倒そう。『スリプル』などを使って行動を封じると、より安全だ。物陰でほかの敵を一掃してから戦ってもいい。

落とすプライズ

HP	D-LINK	マニー
小×1	—	小×2

プライズボックスの中身 落とす基本確率 —

(なし)

ブラスター



おもな出現ワールド	HP倍率	経験値倍率
●ディープスペース	1.0	—

ダメージの変動倍率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	無
1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00

有効なステータス異常 (なし)

使う技

技名／属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
レーザー 属性 物理	2.0	—	○
	光弾を放つ		
3連レーザー 属性 物理	2.0×3回	—	○
	光弾を3発連続で放つ		

壁に設置されており、近づくと光弾を撃ってくる。コンボで攻めても壁に弾かれやすいので、光弾をガードで弾き返してダメージを与えるか、敵の攻撃射程外から『ファイガ』などを当てよう。

落とすプライズ

(なし)

プライズボックスの中身 落とす基本確率 —

(なし)



ホイールマスター

出現ワールド		HP	攻撃力	防御力
テラ編	●エンチャンテッド・ドミニオン	400	7	3
共通	●ミラージュアリーナ・駆ける紡ぎ手	1750	19	7
	●ミラージュアリーナ・覇者の復讐	1750	40	20

※ホイールと糸巻きのHPは「250(ミラージュアリーナの場合は650)」

ダメージの変動倍率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	無
1.0	1.5	1.0	1.0	1.0	1.0

有効なステータス異常

	スタン	フリーズ	ミニマム	暗闇	バーン	コンフュ	バインド	ポイズン	スロウ	ストップ	スリプル	デス	ゼログラビデ	マグネ	デジョン
本体	×	×	×	×	○	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
ホイール&糸巻き	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

落とすプライズ

ホイールを壊したとき	HP 大×4 D-LINK 小×5、大×3
糸巻きを壊したとき	HP 大×3 D-LINK 大×4 マニー 中×3
本体がダウンしたとき	HP 小×3、大×2(※1)

使う技　※【 】内はミラージュアリーナの場合

技名／属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
スイングアーム 属性 無	1.0×2回	―	×
	腕を左→右と振りまわす		
ジャンプアタック 属性 無	1.5	―	×
	高く跳び上がり、着地時に衝撃波を起こす		
怒り足踏み 属性 (※2)	1ヒットごとに1.5	―	(※3)
	赤くなって足踏みをする。動作中は無敵		
ギャロップ 属性 (※2)	1ヒットごとに1.5	―	(※3)
	走って相手を追いかけ、体当たりする		
ホイールシュート 属性 物理	1ヒットごとに1.0【2.0】	―	△
	ホイールが残っていると使用。ホイールを振りまわしてから投げる。ホイールは跳ねまわりながら減速し、床に転がって止まる		
ストリングオブデス 光の糸 属性 光の糸:物理 捕獲中:物理 突き:無	1.5【2.0】	―	△
捕獲中	1ヒットごとに0.5	―	―
突き	2.0	―	×
	糸巻きが残っていると使用。糸巻きから光の糸を伸ばす。テラ編でのみ、命中したら捕獲して引き寄せたあと、糸巻きで突く。捕獲されているときに◎ボタン連打で、引き寄せの途中に振りほどける		

※1……ミラージュアリーナでは何も落とさない
※2……テラ編は「物理」、ミラージュアリーナの場合は「無」
※3……テラ編は「△」、ミラージュアリーナの場合は「×」

特徴的な行動
- 『ホイールシュート』を使うときは、『ジャンプアタック』で遠くへ跳んでいく
- 連続してダメージを受けつづけると、ダウンすることがある
- ホイールや糸巻きが破壊されるか、HPが残り40%まで減ると、『怒り足踏み』を使う
- ホイールと糸巻きの両方が破壊されるか、HPが残り40%まで減ると、『ギャロップ』を使うようになる

左腕にホイール、右腕に糸巻きを持っており、それらのHPが残っているうちは、くり出す技の種類が少し多い。本体のHPさえゼロにすれば勝利となるので、バトルを早く終わらせたいのであれば、本体だけを狙うのがオススメだ。

基本的な戦法は、本体をロックオンして近づき、『スイングアーム』を使われたら離れて避けたあと攻撃するというもの。ホイールマスターが跳んだときは、こちらもジャンプしてコンボをくり出せば、敵が起こす衝撃波を避けつつ攻撃できる。そのほかの技に対しては、距離が遠ければシュートロックコマンドを使い、近ければ回避行動でかわすのが無難。『ギャロップ』を避けるときは、引きつけて回避行動で横をすれちがうといい。



←近くで攻撃を誘い、敵が腕を振りかぶったら離れる。



←敵が空振りした直後に近寄って3～4回攻撃しよう。

INDEX



マレフィセント

出現ワールド		HP	攻撃力	防御力
ヴェントゥス編	●エンチャンテッド・ドミニオン	450	11	4

ダメージの変動倍率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	無
1.0	1.0	1.0	0.5	1.0	1.0

有効なステータス異常

スタン	フリーズ	ミニマム	暗闇	バーン	コンフュ	バインド	ポイズン	スロウ	ストップ	スリプル	デス	ゼログラビデ	マグネ	デジョン
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

使う技

技名／属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
杖振り 属性 物理	1.5	—	△
	杖でなぎ払う		
サンダー 属性 サンダー	2.0	—	△
	杖から雷を放つ		
サンダガ 属性 サンダー	1ヒットごとに1.5	—	△
	多数の雷を落とす		
メテオ旋回 属性 物理	2.0(※1)	—	△
	渦巻く光に身を包んで飛ぶ。動作中は無敵		
呪いの光 呪い	2.0	—	×
属性 呪い：無 弾：物理 弾	1ヒットごとに1.0	—	○
	受けた相手の行動をしばらく封じる呪いを周囲に広げる。呪いが届かない距離へ相手が逃げたときは、相手を追う緑色の弾をつぎつぎと放つ		

※1……2ヒット目以降は「0.5」

特徴的な行動

- ワープ先が部屋の中央だと『呪いの光』を、玉座の前だと『サンダガ』を、それ以外だと『サンダー』を使う（場所を問わず、『杖振り』か『メテオ旋回』を使うこともある）
- 『呪いの光』からつづけて、ほかの技を使うか、マレフィセントの手下を3体呼び出す

ワープで移動し、出現場所に応じた技を使ってくる。『ドッジロール』で攻撃を避けつつ近寄り、コンボでダメージを与えるのが基本。ただし、マレフィセントの身体が光に包まれたときは『メテオ旋回』で飛んでくるので、『ドッジロール』で避けつづけるか、壁を背にしてガードで耐えよう。

ワープ先が部屋の中央の場合は、直後に『呪いの光』を使ってくるものの、このときは、部屋の一角に妖精たちが作り出すサークルに近づけば、協力技『ジョイントフォース』を実行可能。実行するにはボタン入力が必要だが、たとえ失敗しても、広がってくる緑色の円をジャンプで跳び越せばダメージを受けずにすむ。



⬆敵がワープするたびにロックオンで位置を確認し、急いで近づいて攻撃を仕掛ければいい。



⬆『呪いの光』を使われたら、サークルに近づき、画面に表示されるボタンを入力していこう。

この敵とのバトルでの専用コマンド

□→（×○△□のうち表示されたボタンの入力を8回行なう）→○ジョイントフォース

表示タイミング：『呪いの光』の最中に、妖精たちが作るサークルに接近したとき

効果：光の弾でマレフィセントを攻撃し（属性：無、威力倍率：5.0、コマンドゲージ増加量：35）、耐性を無視してスリプル状態にする



⬅円に沿って進む光の先に表示されるボタンを入力していこう。

マレフィセントドラゴン



出現ワールド		HP	攻撃力	防御力
アクア編	●エンチャンテッド・ドミニオン	600	11	4

ダメージの変動倍率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	無
1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0

有効なステータス異常

スタン	フリーズ	ミニマム	暗闇	バーン	コンフュ	バインド	ポイズン	スロウ	ストップ	スリプル	デス	ゼログラビデ	マグネ	デジョン
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

特徴的な行動
- HPが残り50%まで減ると、定期的に空中を飛んで周回するようになる。飛行中は、1周するたびに『体当たり』を使い、2〜3周すると『着地』を使って降りる

共闘キャラクター フィリップ王子(→P.140) アクア編

使う技

技名／属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
かみつき 属性 物理	1ヒットごとに1.0	—	△
	1〜数回連続してかみつく		
叩きつけ 属性 物理	1ヒットごとに1.0	—	○
	左右の前脚で交互に足踏みをして、衝撃波を起こす。ガードされるとエネミーに当たるようになる		
アースシェイク 属性 物理	1.5×2回	—	△
	左右の前脚で同時に床を踏み、衝撃波を起こす		
ファイガブレス 属性 無	1ヒットごとに1.0	—	×
	口から炎を吐き、広範囲を火の海にする		
体当たり 属性 物理 (体当たり)	2.0	—	△
(炎)	1.0	—	△
	低空を飛びながら突進し、さらに炎を吐く		
着地 属性 物理	1.0	—	△
	降下して押しつぶすと同時に、周囲に突風を起こす		

移動せずに、床を踏みならして衝撃波を起こしたり、炎を吐いて周囲を火の海に変えたりする。ジャンプして頭部にコンボを当てていくか、後方へまわりこんで『ファイア』などで攻撃するのが有効。頭部を攻撃しているときに、フィリップ王子がこちらを呼んだら、彼の背後にまわりこみ、協力技『プリンスセッション』を使うといい。

バトルの途中で、マレフィセントドラゴンが空中に舞い上がったさいは、フィリップ王子の近くで待機しよう。そうすれば、『体当たり』でこちらに突っこんでくるときに、協力技『プリンスセッション』でダメージを与えつつ背中に跳び乗れる。跳び乗ったあとは、下に落とされるまでコンボでダメージを与えていきたい。



⬅ジャンプで衝撃波を避けつつ攻撃していこう。



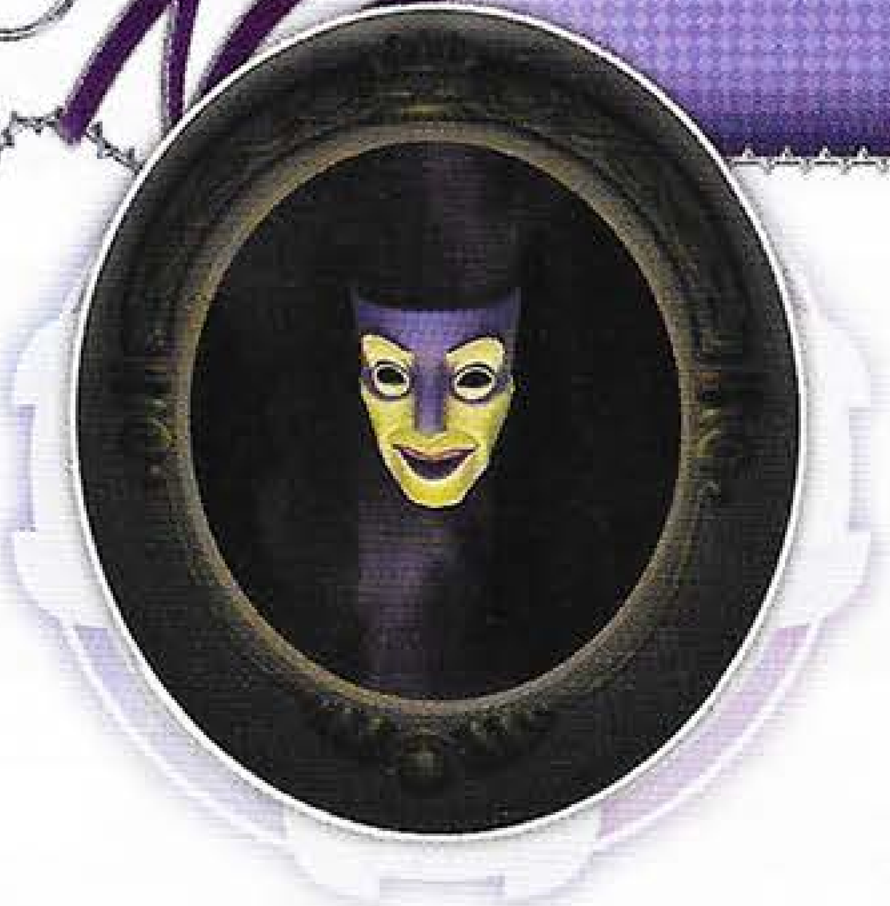
⬆フィリップ王子に呼ばれたら彼の背後へ移動すれば、敵の攻撃を防いでもらえるほか、協力技『プリンスセッション』も実行できる。



⬆尻尾のほうにまわりこむと、協力技は利用できないが『ファイア』などで安全に攻撃が可能。



⬅敵が飛んでいると、この視点になった直後に協力技のコマンドが表示される。



マジックミラー

出現ワールド		HP	攻撃力	防御力
テラ編	●ドワーフ・ウッドランド	300	11	4
アクア編	●ドワーフ・ウッドランド	300	8	3

ダメージの変動倍率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	無
1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0

有効なステータス異常

スタン	フリーズ	ミニマム	暗闇	バーン	コンフュ	バインド	ポイズン	スロウ	ストップ	スリプル	デス	ゼログラビデ	マグネ	デジョン
○	×	×	×	×	×	×	○	×	×	○	×	×	×	×

使う技

技名／属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
ギガンティックインパクト 属性 物理	2.0(※1)	—	△
	残像を残しながらジグザグに進む		
フェイシャルブレス 属性 物理	2.0(※1)	—	△
	残像を残しながら降下していく		
フェイシャルサージ 属性 ファイア	1ヒットごとに1.5	—	△
	多数の顔で取り囲み、1周したあと火球をいっせいに放ち、さらに1周したあと火球をつぎつぎと放つ		
インフィニットウォール 属性 ファイア	1ヒットごとに1.5	—	△
	左右に並んだ顔がつぎつぎと火球を放つ		
▼テラ編限定			
ニンジャアタック 属性 ファイア	1ヒットごとに1.5	—	△
	飛びまわって火球を3回降らしたあと、低空へ降下しつつ体当たりする		
▼アクア編限定			
ライジングブレス 属性 無	2.0	コンフュ	×
	床から現れて輝く息を吹きつける		

※1……2ヒット目以降は「0.5」

特徴的な行動

- 遠くへ飛び去ると、直後に『ギガンティックインパクト』か『フェイシャルブレス』か『ニンジャアタック』を使う
- 床下に隠れると、直後に『フェイシャルサージ』か『インフィニットウォール』か『ライジングブレス』を使う
- 8回連続して攻撃を受けると、受けた攻撃の種類にかかわらず大きく吹き飛ぶ

マジックミラーとのバトルは、無限に広がる空間内で行なわれる。『ファイア』などで少しずつダメージを与えていき、敵が残像を残しながら突っこんでくるときは、ガードするか、回避行動で横をすれちがってかわそう。余裕があれば、シュートロックコマンドを使うのもひとつの手だ。

最大の攻撃チャンスは、たくさんの顔に分裂して火球を放ってくるとき。笑い顔で、なおかつ火球を放たないのが本物で、本物に攻撃を当てると、ニセモノをすべて消すことができる。つづけてコンボを仕掛け、できるかぎりのダメージを与えよう。途中で『ポイズン』などを使って、敵をポイズン状態にしておくとなおいい。なお、ニセモノの顔にはこちらの攻撃が通じない。

●テラ編、アクア編限定の技への対処法

テラ編では空中から火球を降らす技を、アクア編ではコンフュ効果を持つ霧を飛ばす技を使ってくることがある。テラ編なら飛びまわる敵に空中でコンボを当てるのが、アクア編なら回避行動で霧を避けながら近づいて攻撃するのが有効だ。



⬆無数の顔が左右に並んだら、その中間を走って火球を避けつつ本物を捜す。ロックオンできないので、攻撃時は自分で狙いをつけよう。



⬅顔に囲まれたときは、1周したあとに放ってくる火球を回避行動でかわす。



⬅ふたたび敵が1周したあとは本物をロックオン可能。コンボを当てるチャンスだ。



マッドトレント

出現ワールド	HP	攻撃力	防御力
ヴェントゥス編 ● ドワーフ・ウッドランド	300	7	3

ダメージの変動倍率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	無
1.0	1.5	1.0	1.5	1.0	1.0

有効なステータス異常

スタン	フリーズ	ミニマム	暗闇	バーン	コンフュ	バインド	ポイズン	スロウ	ストップ	スリプル	デス	ゼログラビデ	マグネ	デジョン
×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

落とすプライズ

	HP	D-LINK	マニー
マッドトレントがダウンしたとき	小×5、大×2	―	―

使う技

技名／属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
脚攻撃 属性 物理	1ヒットごとに1.0	―	△
	根っこで1～数回踏みつける		
根っこスピアー 属性 物理	1ヒットごとに1.5	―	△
	根っこを地面に刺して、先端を相手の足元から何度も突き出す。HPが50%まで減ったあとは、身体を縦に揺らして衝撃波も起こす		
スピンボンバー 属性 物理	1ヒットごとに1.5	―	△
	身体を振りまわして、大量の爆弾を落とす		
ジャンピング毒リンゴ 衝撃波 属性 物理	2.0	―	△
毒リンゴ	1.5	―	△
毒沼	0.5	ポイズン	△
	高く跳んで着地時に衝撃波を起こし、さらに周囲へ毒リンゴを落とす。毒リンゴは地面に落ちると毒沼に変わり、約3秒後に消える		
カウンター攻撃 属性 物理	1.0	―	△
	身体を左右に振ってなぎ払う		
怒り足踏み 属性 ダーク	1ヒットごとに1.0	―	△
	赤くなって足踏みをする。動作中は無敵		
メテオキャノン 属性 物理	2.5×3回	―	○
	弾を上に3発撃つ。弾は相手の頭上に落ちる		

特徴的な行動
- 『スピンボンバー』からつづけて『ジャンピング毒リンゴ』を使うことが多い
- 短時間に10回ほど攻撃を受けると、『カウンター攻撃』を使う
- HPが残り200以下になると一度だけ、ダメージを受けたときにダウンすることがある
- ダウンから復帰するか、HPが残り50%まで減ると、『怒り足踏み』を使う
- HPが50%まで減ると、『メテオキャノン』を使うようになる

樹木のような姿の巨大アンヴァースで、幹にぶら下がっている大量の爆弾や毒リンゴを振りまいたり、根っこで踏みつけてきたりする。うかつに近づくと、ふいに爆弾を振りまかれたときに大ダメージを受けかねない。ふだんは、遠くから『ファイア』や『ストライクレイド』でダメージを与え、『ジャンピング毒リンゴ』で跳びかかってきたときに、こちらも跳んで空中でコンボを当てるのが比較的安全だ。マッドトレントが地面に根っこを突き刺したり、真上に弾を撃ったりしたときは、遠くで敵の周囲をまわるように『ドッジロール』をくり返して避ければいい。



←敵が跳びかかってきたら真上に高くジャンプ。



↑空中で、コンボをフィニッシュまでくり出す。高く跳んでいれば、敵の攻撃はまず当たらない。



←敵が地面に根っこを突き刺しているときは、近づかずに回避に専念しよう。



シンフォニーマスター

出現ワールド		HP	攻撃力	防御力
テラ編	●キャッスル・オブ・ドリーム	450	8	3

※ラッパ、バイオリン、ドラムのHPは「200」

ダメージの変動倍率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	無
1.0	1.0(※1)	1.0(※2)	1.0(※3)	1.0	1.0

※1……バイオリンは「1.5」　※2……ラッパは「1.5」
※3……ドラムは「0.5」

有効なステータス異常

	スタン	フリーズ	ミニマム	暗闇	バーン	コンフュ	バインド	ポイズン	スロウ	ストップ	スリプル	デス	ゼログラビデ	マグネ	デジョン
本体	×	×	×	×	○	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
各楽器	×	○	○	×	×	○	×	×	×	○	×	×	○	○	×

落とすプライズ

	HP	D-LINK	マニー
ラッパを破壊したとき	小×1	小×2	小×1
バイオリンを破壊したとき	小×1	小×1	小×2
ドラムを破壊したとき	小×2	小×1	小×1

特徴的な行動
- コンボフィニッシュなど、特定の技を受けるとダウンすることがある
- いずれかの楽器を破壊されるか、ダウンから復帰するか、HPが残り40%まで減ると、『怒り』を使う
- 楽器をすべて破壊されるか、HPが残り40%まで減ったあとは、『巨大タクトアタック』を使うようになる

ラッパ、バイオリン、ドラムの3種類の楽器をあやつって攻撃を行なうのが特徴。本体のHPをゼロにすれば勝利となるので、広範囲に届く技で楽器の行動を妨害しつつ、本体をコンボで攻撃するのがオススメだ。本体が帽子を落としてダウンしたら、帽子を手に取るまで攻撃したあと、いったん離れて『怒り』を避けよう。

敵の技を受けそうなときは、『スライド』で横に逃げてかわすのが安全。ただし、高く跳んで着地時に衝撃波を起こす『ジャンプアタック』に対しては、こちらも高く跳んで空中でコンボをくり出し、衝撃波を避けつつ攻撃するといい。



⬆『サンダー』『ストップ』『ゼログラビデ』などで楽器を牽制し、本体をコンボで攻撃しよう。



⬆先に楽器をひとつずつ壊していくのも悪くないが、そのぶんバトルは長引く。

使う技

技名／属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
ジャンプアタック 属性 物理	2.0	―	△
	高く跳んで着地時に衝撃波を起こす		
タクト手裏剣 属性 物理	1.5×5回	―	△
	ターンしたあとタクトから5方向に弾を放つ		
巨大タクトアタック 属性 物理	1ヒットごとに2.0	―	△
	タクトを巨大化させて投げつける		
怒り 属性 物理	1ヒットごとに1.0	―	△
	身体を赤くして怒る。動作中は無敵		
オーケストラヒット 属性 物理	2.0×9回	―	△
	楽器がすべて残っていると使用。楽器を相手の周囲に配置して3回ぶつける		
スピンアタック 属性 物理	1.5	―	△
	楽器が残っていると使用。自分の周囲に楽器を回転させつつ進む		
フォルテッシモ・ブラスト 属性 物理	1ヒットごとに1.0	―	△
	ラッパが残っていると使用。ラッパから音波を放つ		
地獄の旋律 属性 物理	1ヒットごとに1.0	―	△
	バイオリンが残っていると使用。バイオリンから音波を放つ		
ビート・インパクト 属性 物理	1ヒットごとに1.0	―	△
	ドラムが残っていると使用。ドラムを鳴らしながら突っこませ、最後に床にたたきつける		

ルシファー



出現ワールド		HP	攻撃力	防御力
ヴェントゥス編	●キャッスル・オブ・ドリーム	400	8	3

ダメージの変動倍率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	無
1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0

有効なステータス異常

スタン	フリーズ	ミニマム	暗闇	バーン	コンフュ	バインド	ポイズン	スロウ	ストップ	スリプル	デス	ゼログラビデ	マグネ	デジョン
○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

使う技

技名／属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
スクラッチ（属性 物理）	1.5	―	△
	前脚のツメで引っかく		
猫パンチ（属性 物理）	2.0	―	△
	前脚を振り下ろしてたたきつぶす		
回転攻撃（属性 物理）	2.5	―	△
	振り返りざまにツメで引っかく		
体当たり（属性 無）	2.0	―	×
	前脚を振り上げたあと突っこむ		
走り（属性 物理）	1ヒットごとに1.0	―	△
	家具へ走り寄りつつ、触れた相手を突き飛ばす		
飛び降り（属性 物理）	1.0	―	△
	家具の上から飛び降りて踏みつける		
ボディプレス（属性 無）	2.5	―	×
	家具の上からジャンプしておなかで押しつぶす		

特徴的な行動

- 『走り』を使いながら家具に近寄って跳び乗ると、つづけて『飛び降り』を使うか、鳴き声をあげたあと『ボディプレス』を使う
- 連続してダメージを受けつづけると、『回転攻撃』で反撃する
- 『体当たり』で走っている途中で家具にぶつかると、約4秒間気絶する
- 相手が家具の上にいると、遠くの家具に跳び乗って待機する

おもに、近距離でツメによる技をくり出すほか、ときおり家具の上に跳び乗って攻撃してくる。多少のダメージは気にせずにコンボなどで攻めてもいいが、安全に戦いたければ、遠距離かつ家具のそばから『ブリザド』などで攻撃しよう。『体当たり』を使ってきたときは家具に突っこませて、気絶したところにコンボを当てればいい。

家具に跳び乗ったルシファーが使う攻撃は、後退すれば避けられる。避けた攻撃が『ボディプレス』だった場合は、すぐに近づいて◎ボタンで攻撃し、専用コマンド『ロデオストライク』を実行すれば、大ダメージを与えることが可能だ。



⬅コンボで攻めつづけるだけでも十分勝てる



⬆『ボディプレス』を避けた直後に◎ボタンで攻撃すると、敵が跳ね上がり、『ロデオストライク』を実行するためのボタンが表示される。

この敵とのバトルでの専用コマンド

□→(×◎△□のうち表示されたボタンの入力を6回行なう)→◎ロデオストライク

表示タイミング：『ボディプレス』で床に倒れこんだルシファーを◎ボタンで攻撃したとき

効果：6回表示されるボタンをすべて入力した時点で、ルシファーが家具にぶつかって気絶し、直後に◎ボタンを入力したときに攻撃を行なう(属性：物理、威力補正：3.5×5回、コマンドゲージ増加量：35×5回)



⬅ボタンを6回入力するとき、5～6回目はすぐに表示されるので注意。



カースドキャリッジ

出現ワールド		HP	攻撃力	防御力
アクア編	●キャッスル・オブ・ドリーム	250	7	3
共通	●ミラージュアリーナ・呪いの輪廻	1200	16	5
	●ミラージュアリーナ・覇者の復讐	1200	40	20

ダメージの変動倍率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	無
1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0

有効なステータス異常

スタン	フリーズ	ミニマム	暗闇	バーン	コンフュ	バインド	ポイズン	スロウ	ストップ	スリプル	デス	ゼログラビデ	マグネ	デジョン
○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

落とすプライズ

	HP	D-LINK	マニー
アクア編で『ターンオーバー』が表示されたとき	大×2	小×3	―

特徴的な行動
- バトル開始から約30秒後に、ソーンバイト(→P.470)を3体出現させる(※1)。HPが残り60%より多いうちは、ソーンバイトがすべて倒されても約90秒後に3体再出現させる
- 『ターンオーバー』を受けてひっくり返ると、起き上がったときに『転倒復帰攻撃』を使う
- HPが残り60%まで減ると、『吸いこみ』『ハリケーンボム』を使うようになる

くり出す技がいずれも強力なうえ、バトルの途中にソーンバイトを出現させる。離れて様子をうかがい、『スピンアタック』で突っこんできたり『跳ねプレス』で跳ねてきたところに、ガードからの専用コマンド『ターンオーバー』で反撃するのが安全。『ターンオーバー』でカースドキャリッジがひっくり返ったら、すかさず3～4回攻撃したあとに間合いを離そう。敵が出現させるソーンバイトには、近寄らないようにするのが無難だ。

ある程度ダメージを与えると、『吸いこみ』でこちらを吸いこもうとしたり、『ハリケーンボム』で爆弾を降らしたりするようになる。『吸いこみ』には下の写真の方法で対処し、『ハリケーンボム』は敵の下にもぐりこんで避けるといい。



←離れて攻撃を誘い、ガードからのカウンターを狙う。



↑『吸いこみ』を使われた場合は、『ホイールロール』で背後にまわりこんでから攻撃しよう。

使う技

※【　】内はミラージュアリーナの場合

技名／属性		威力倍率	ステータス異常	ガード
触手アタック 属性 物理		1.5+0.5×2回	―	△
		触手ですばやく3回たたく		
スピンラッシュ 属性 物理		1.0(※2)	―	○
		コマのように回転しながら突っこむ		
跳ねプレス 属性 物理		1ヒットごとに1.0	―	○
		跳ねまわりながら衝撃波を何度も起こす		
転倒復帰攻撃 属性 物理		1ヒットごとに2.0	―	△
		身体を赤くして、さまざまな方向めがけてかみつく		
吸いこみ 属性 かじる：無 吐き出す：無 かみつき：物理	かじる	0.5×8回	―	×
	吐き出す	(4前後のダメージ)	―	×
	かみつき	【2.0】	―	△
		強烈な吸引で前方165度の範囲内にいる相手を吸い寄せ、飲みこんで8回かじったあと吐き出す(ミラージュアリーナのオンライン時は飲みこまずにかみつく)。吸いこまれているときに◉ボタン連打で、かじられる回数を減らせる		
ハリケーンボム 属性 無		1.0(爆発は0.5)	―	×
		宙に浮きながら、カボチャ型の爆弾を18回にわけて大量に放り投げる。爆弾は地面に落ちると爆発する		

この敵とのバトルでの専用コマンド

◉ターンオーバー

表示タイミング：『スピンラッシュ』か『跳ねプレス』をガードしたとき

効果：キーブレードを振り上げて(属性：物理、威力倍率：5.0、コマンドゲージ増加量：35)、カースドキャリッジをひっくり返す。ミラージュアリーナではひっくり返せないことも多い

※1……ミラージュアリーナの「覇者の復讐」をのぞく
※2……2ヒット目以降は「0.5」



ヴァニタス（ヴェントゥス編1回目、アクア編1回目）

出現ワールド		HP	攻撃力	防御力
ヴェントゥス編	●？？？（謎の荒野）	550	14	6
アクア編	●レイディアントガーデン	550	14	6

ダメージの変動倍率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	無
1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0

有効なステータス異常

スタン	フリーズ	ミニマム	暗闇	バーン	コンフュ	バインド	ポイズン	スロウ	ストップ	スリプル	デス	ゼログラビデ	マグネ	デジョン
○	○	×	×	○	×	×	○	×	×	○	×	○	○	×

特徴的な行動
- 攻撃を仕掛けられると、バックステップしたり側転したりして避けることが多い
- 攻撃を受けたときに、その攻撃を無効にしつつ『ワープ斬り下ろし』を使うことがある
- 『ダークファイガ』を使うと同時に、走って相手に近寄ることがある

使う技

技名／属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
連続斬り 属性 物理	1.5+2.0	―	○
	突進斬りから回転斬り上げをくり出す		
ワープ斬り下ろし 属性 物理	1.5	―	○
	残像を残して相手の背後の空中にワープし、落下しながら武器を振り下ろす		
ダークファイガ 属性 ファイア	2.5（分裂後は1.5×5回）	―	△（※3）
	相手を追う火球を放つ。火球は途中で5つに分裂し、高速で飛んでいく		
ダークサンダガ 属性 無	2.5	―	×
	跳び上がり、斜め下に向けて扇状に雷を放つ		

※3……分裂後の火球は、ヴェントゥスの場合はガードしても直後に背中に当たる

共闘キャラクター ミッキー（→P.138） ヴェントゥス編1回目

ヴァニタスはこちらの攻撃に対して、回避を行なったり『ワープ斬り下ろし』で反撃したりする。ヘタに攻めると危険なので、下記の戦法を使いわけて戦おう。遠くからシュートロックコマンドでダメージを与えるのも効果的だ。なお、ヴェントゥス編では、バトル開始から120秒が経過するか、どちらか一方のHPが残り50%まで減ると、ミッキーが共闘キャラクターとして登場。直後に、ヴェントゥスのHPが全回復してバトル再開となる。

●戦法①：『スナイプバーニング』でHPを減らす

遠くから『スナイプバーニング』を使い、バーン状態によるダメージを与えていく。ただし、このダメージでトドメは刺せない点に注意。

●戦法②：『連続斬り』を避けた直後に攻撃

近距離で回避行動をくり返し、『連続斬り』を空振りさせた直後に『マグネ』や『ゼログラビデ』で攻撃。敵が浮いたらコンボを当てる。

●戦法③：ガードカウンターで攻撃

アクア編限定。近距離でガードをくり返し、攻撃をガードしたらカウンターでダメージを与える。



⬆ヴェントゥス編では、途中からミッキーとともに戦う。協力技を利用していこう。



⬆ヴァニタスが何か仕掛けてきたら、回避行動でかわす。ワープされたときはガードでもOK。



⬆敵の攻撃動作のスキに『マグネ』や『ゼログラビデ』を使うと、側転などでかわされずにすむ。

INDEX



トリニティアーマー

出現ワールド	HP	攻撃力	防御力
●レイディアントガーデン	800	14	6
●ミラージュアリーナ・集いたる暴君	1350	24	13
●ミラージュアリーナ・覇者の復讐	1350	40	20

※HPは頭部(αアーマー)のもの。腕部(βアーマー)と脚部(γアーマー)のHPは「800(ミラージュアリーナの場合は1000)」

ダメージの変動倍率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	無
1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0

有効なステータス異常 (なし)

落とすプライズ

βアーマーかγアーマーを破壊したとき HP 小×3、大×2

特徴的な行動
- 定期的に分離と合体を行なう。合体時と分離時で、使う技の種類が変わる
- それぞれの技を決まった順番で使用するが、使う技の種類は残っているパーツの組み合わせに応じて変わる
- 腕部(βアーマー)と脚部(γアーマー)の両方が破壊されるまで、頭部(αアーマー)のHPは残り50%までしか減らない

共闘キャラクター

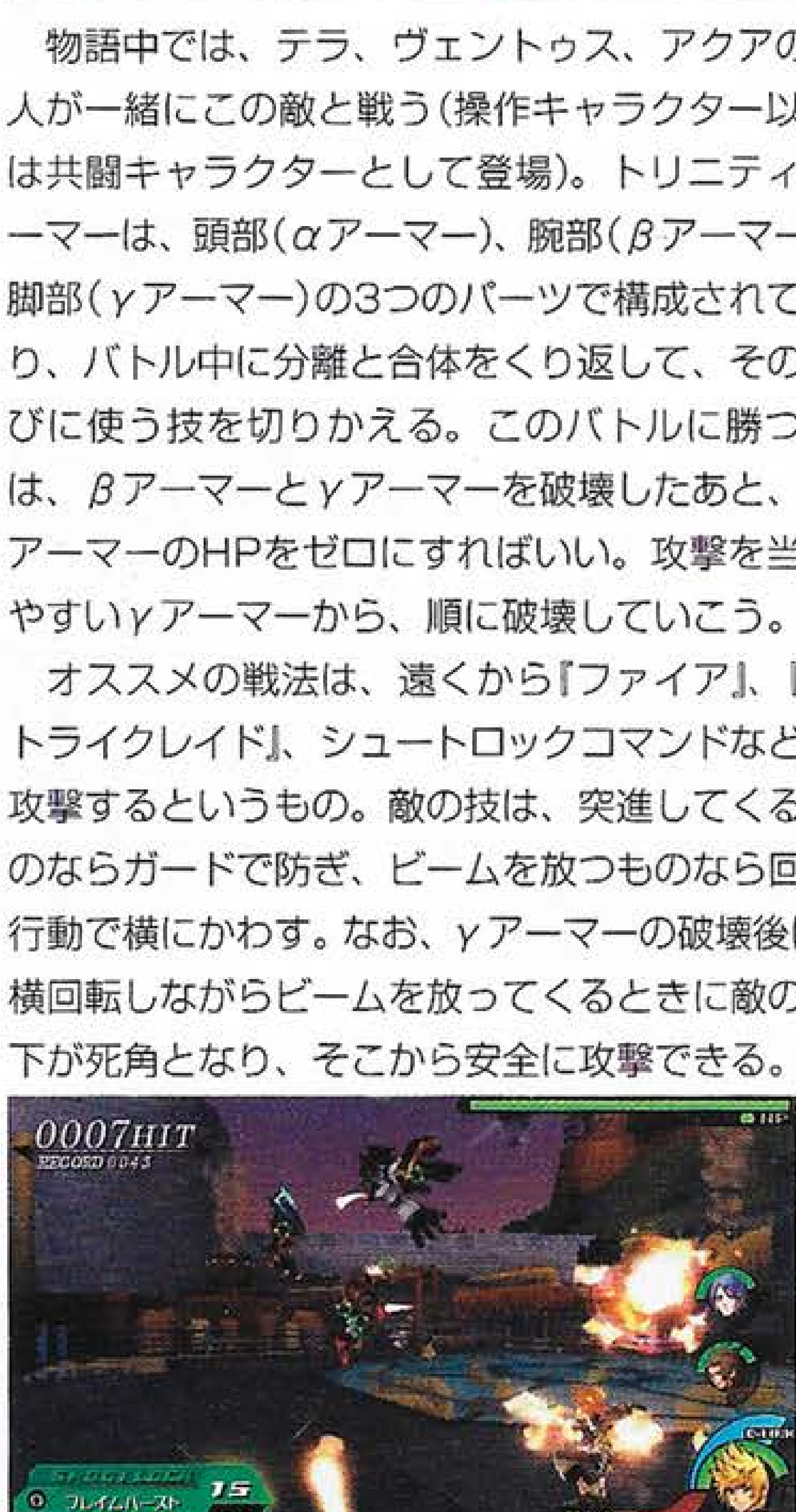
テラ(→P.137) ヴェントゥス編、アクア編
(→P.137)

ヴェントゥス(→P.137) テラ編、アクア編

アクア(→P.137) テラ編、ヴェントゥス編

物語中では、テラ、ヴェントゥス、アクアの3人が一緒にこの敵と戦う(操作キャラクター以外は共闘キャラクターとして登場)。トリニティアーマーは、頭部(αアーマー)、腕部(βアーマー)、脚部(γアーマー)の3つのパーツで構成されており、バトル中に分離と合体をくり返して、そのたびに使う技を切りかえる。このバトルに勝つには、βアーマーとγアーマーを破壊したあと、αアーマーのHPをゼロにすればいい。攻撃を当てやすいγアーマーから、順に破壊していこう。

オススメの戦法は、遠くから『ファイア』、『ストライクレイド』、シュートロックコマンドなどで攻撃するというもの。敵の技は、突進してくるものならガードで防ぎ、ビームを放つものなら回避行動で横にかわす。なお、γアーマーの破壊後は、横回転しながらビームを放ってくるときに敵の真下が死角となり、そこから安全に攻撃できる。



⬆簡単に近づけるときやフィニッシュコマンドを使うとき以外は、遠くから攻撃していこう。

使う技

技名／属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
▼合体時限定			
ヘクサキャノン	1ヒットごとに0.5	―	○
属性 物理	光弾を3発降らす。光弾は着弾時に飛散する		
トリニティチャージ	1ヒットごとに1.5	―	△
属性 物理	身がまえて突進する。最大3回くり返す		
トリニティバスター	1ヒットごとに2.0	―	×
属性 無	広場の中央でビームを撃ちながら横回転する		
サテライトバスター ビーム	1ヒットごとに2.0	―	×
属性 ビーム:無 落下:物理 落下	1.5	―	△
	上空からビームを照射後に落下して押しつぶす		
スイングパンチ	1.0×2回	―	△
属性 物理	右腕→左腕の順にフックをくり出す		
▼合体時かつβアーマー破壊後限定			
サマーソルトブレイク	1.5	―	△
属性 物理	宙返りしながら蹴り上げる		
▼合体時かつγアーマー破壊後限定			
ナックルウォークアタック	1ヒットごとに1.5	―	△
属性 物理	両手を床につけて、歩くような動作で進む		
▼分離時限定			
リフレクトラッシュ	1ヒットごとに1.0	―	△
属性 物理	各パーツが回転しつつ直進。壁に当たると跳ね返る		
トライアングルレーザー	1ヒットごとに1.5	―	×
属性 無	パーツが三角形に並び(パーツが残り2つなら向き合い)、レーザーを放ちつつ回転する		
タッチ&ゴー	1ヒットごとに1.0	―	△
属性 物理	αアーマーが高速で飛びまわる		
フレイムレイン	1ヒットごとに1.0	―	○
属性 ファイア	αアーマーが大量の火球を振りまく		
スピニングビーム	1ヒットごとに0.5	―	△
属性 物理	βアーマーが大量のビームを四方に放つ		
アルテマインパクト	2.0	―	△
属性 物理	βアーマーが床をたたいて衝撃波を起こす		
踏みつけ攻撃	1ヒットごとに1.5	―	△
属性 物理	γアーマーが踏みつけて衝撃波を起こす		
ボルテックシュート 蹴り	1.5×3回	―	△
属性 物理 光弾	0.5×3回	―	○
	γアーマーが蹴り上げ、跳ねる光弾を放つ		
▼βアーマー&γアーマー破壊後限定			
アルテマバーサク	1ヒットごとに0.5	―	△
属性 物理	αアーマーがビームを四方に放ちつつ周囲をなぎはらう		



ブライグ(テラ編)

	出現ワールド	HP	攻撃力	防御力
テラ編	●レイディアントガーデン	600	14	6

ダメージの変動倍率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	無
1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0

有効なステータス異常

スタン	フリーズ	ミニマム	暗闇	バーン	コンフュ	バインド	ポイズン	スロウ	ストップ	スリプル	デス	ゼログラビデ	マグネ	デジョン
×	×	×	×	○	×	×	○	×	×	○	×	×	×	×

特徴的な行動
- 『狙撃』→『ショット』×1～数回→『チャージショット』→『ショット』×1～数回→『ダッシュショット』の順番で技を使うのをくり返す

使う技

技名/属性		威力倍率	ステータス異常	ガード
ショット 属性 物理		1ヒットごとに0.5	—	○
		地上に立って、または空中で逆さまの姿勢のまま、4発1セットで銃から追尾弾を撃つ		
ダッシュショット 属性 物理	弾	1ヒットごとに0.5	—	○
	走り	1.5	—	△
		相手の周囲を走りつつ追尾弾を撃つ。走る自分に接触したときにもダメージを与える		
チャージショット 属性 無		3.0	—	×
		エネルギーを約3秒充填し、巨大な弾を撃つ		
狙撃 属性 物理		1ヒットごとに2.0	—	○
		左右の銃を合体させ、約15秒間、高所から狙いをつけて弾を撃つ		

ワープで移動し、銃を使った技を順番にくり出してくる。ロックオンして待ち、撃ってきた弾をガードで弾き返してブライグに当てよう。敵が高所から弾を撃つ『狙撃』は、画面手前側を向き、発射音に合わせてガードすれば弾き返せるが、着弾地点がこちらの背後のときはダメージを受けるので、不安なら走って弾を避けつづけるといい。ガード不能の『チャージショット』は、充填中に間合いを離せば、横への移動でラクに回避可能だ。

コンボでダメージを与えたければ、ブライグが空中で逆さまになったときや、空中から降りてくるときが狙い目。逆さまになったときは、真下にもぐりこめば攻撃を当てやすい。なお、ブライグはスリプル状態にできるが、コンボを当てたとたんに解除されてしまうので実用性は低め。



⬆ブライグはワープ後に少し間をおいて攻撃してくる。移動を確認してからガードしよう。



⬆『スナイプバーニング』でバーン状態にすると、効率よくHPを減らせる。

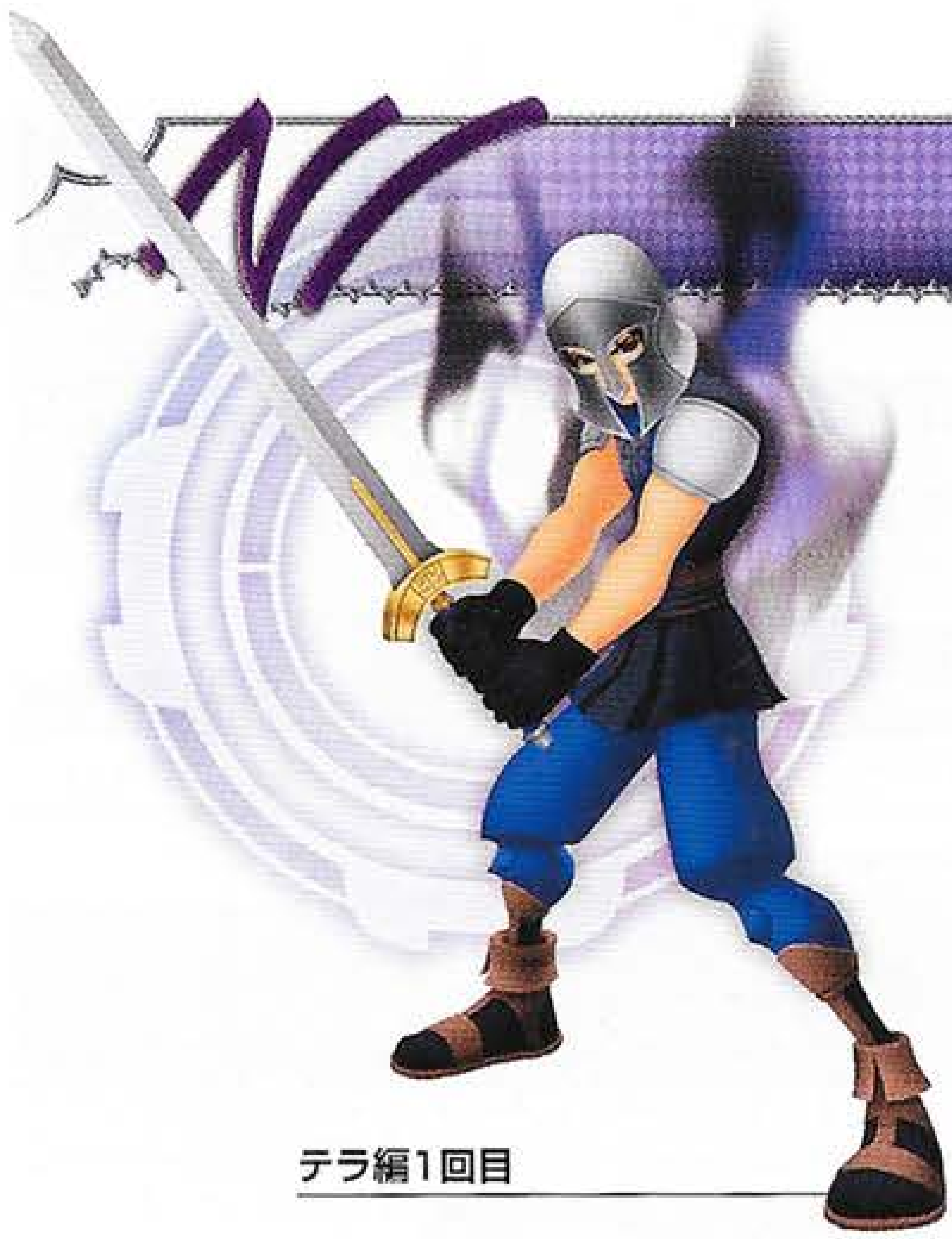


⬆『狙撃』を弾き返すときは、画面手前側を向こう。2回弾き返せばブライグは降りてくる。



⬆空中で逆さまになったときや『チャージショット』の充填中はシュートロックコマンドも有効。

ザックス



テラ編1回目



アクア編

テラ編1回目、アクア編

特徴的な行動	●いずれかの技をくり出すと、それをしばらく連発する傾向がある ●行動可能な状況で攻撃を仕掛けられると、バックステップして避けることが多い ●連続して攻撃を受けつづけると、『真クライムハザード』を使うことがある ●アクア編で『連続斬り』の最後の攻撃が命中したとき、距離が遠ければスクワットをする

ザックスは、近距離では『連続斬り』を、遠距離では『破暁撃』か『真クライムハザード』をおもにくり出してくる。しかし、技の途中でもこちらの攻撃で簡単にひるむので、コンボで攻めるだけでも勝つことが可能。コンボの途中で『ゼログラビデ』を使ってザックスを空中に拘束すれば、より安全にダメージを与えていける。アクア編では、スロウ状態やストップ状態にするのも有効だ。

ザックスを壁ぎわに追いつめると、武器が壁に弾かれてコンボが途切れてしまいやすい。壁ぎわでは、武器を弾かれないように位置を調整しながら攻撃するか、ガード後のカウンターを狙うか、マジックコマンドで攻撃していこう。右ページの写真で紹介している、離れて『真クライムハザード』を誘う戦法で挑むのもオススメ。



⬆近づいてコンボで攻める。『ファイア』などで足止めしてから近づくと、ザックスがバックステップで攻撃を避けるのを防ぎやすい。

テラ編2回目、ミラージュアリーナ

特徴的な行動	●バトル開始直後に『裏超究武神覇斬』を使う ●『メテオ』からつづけて、相手に走り寄って『連続斬り』を使うことが多い

いきなり『裏超究武神覇斬』を使ううえ、以降もガード不能の技を積極的にくり出してくる。遠距離から『スナイプバーニング』などでバーン状態にしつつ待ち、『真クライムハザード』を後退して避けたあと、すかさず近づいてコンボで攻撃するといい。『メテオ』を使われた場合は回避行動でかわし、走り寄っての『連続斬り』に対してはガード後のカウンターで対処しよう。なお、ミラージュアリーナではハデスとともに出現するが、ハデスから離れるように移動しつつ、上記の戦いかたでザックスを先に倒せば問題はない。

●『裏超究武神覇斬』の避けかた

技の最初にザックスが発する黒い闘気が消える直前から、大きな円を描くように回避行動をくり返してみよう。ボタンの入力タイミングが合わずに途中から攻撃を受けたときは、斬り上げられた直後に■ボタンを押せば、リベンジ系の技で反撃しつつ残りの攻撃をかわせる。なお、テラの場合は、『ソニックスライド』をセットしていると回避が困難になるので、バトルの前にはずしておくこと。



⬆『裏超究武神覇斬』を避けるには、とにかく最速で回避行動をくり返すことが重要だ。



テラ編2回目、ミラージュアリーナ

出現ワールド		HP	攻撃力	防御力
テラ編	●オリンポスコロシアム	600	16	9
アクア編	●オリンポスコロシアム	600	16	9
共通	●ミラージュアリーナ	600	30	16

ダメージの変動倍率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	無
1.0	1.0	1.0	1.0	0.5(※1)	1.0

※1……アクア編では「1.0」

有効なステータス異常

	スタン	フリーズ	ミニマム	暗闇	バーン	コンフュ	バインド	ポイズン	スロウ	ストップ	スリプル	デス	ゼログラビデ	マグネ	デジョン
テラ編、ミラージュアリーナ	○	○	×	×	○	×	×	○	×	×	×	×	○	×	×
アクア編	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	×	×

使う技

技名／属性		威力倍率	ステータス異常	ガード
連続斬り 属性 物理		1.0+1.5+2.0(※2)	―	○
		縦斬り→横斬り→ジャンプ斬りをくり出す		
破眺撃 属性 物理	剣	2.0	―	○
	衝撃波	1.5	―	△
		剣を振り上げ、地を這う衝撃波を放つ		
真クライムハザード 属性 通常:無 アクア編:物理	剣	2.0(アクア編は2.5)	―	×(※3)
	衝撃波	1.5	―	×(※3)
		剣を振り上げながらジャンプしたあと、斜めに急降下して剣を地面に突き立て、周囲に衝撃波を起こす		
▼テラ編2回目、ミラージュアリーナ限定				
裏超究武神覇斬 属性 無	闘気	1ヒットごとに1.0(※4)	―	×
	斬撃	1.0×11回	―	×
	斬り上げ	1.5	―	×
	下突き	2.0	―	×
		闘気を発したあと「ワープからの斬撃×11回→斬り上げ→下突き」と攻撃し、最後に四方へ闘気を放つ		
メテオ 属性 ファイア	隕石	2.5	―	△
	爆発	1.5	―	△
		相手の周辺に隕石を8個降らす		

※2……アクア編では「1.0+1.5×2回」
※3……アクア編では、剣は「○」、衝撃波は「△」
※4……最後に放つ闘気は、ザックスの身体の周囲のみ「1.5」



⬅これくらいの距離で『真クライムハザード』を待つ。



⬆待機する間合いがやや近くても、後退すれば『真クライムハザード』は届かない。回避したあとはすぐに近づいて攻撃しよう。



⬆『メテオ』は、アクアなら確実にガードすることが可能。テラやヴェントゥスの場合は、隕石が背中に当たる場合もある(→P.467)。

アイスコロッソス



	出現ワールド	HP	攻撃力	防御力
アクア編	●オリンポスコロシアム	400	16	9
共通	●ミラージュアリーナ・凍える息吹	1600	30	16
	●ミラージュアリーナ・覇者の復讐	1600	40	20

ダメージの変動倍率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	無
1.0	1.25	0.5	0.75	0.75	1.0

有効なステータス異常

スタン	フリーズ	ミニマム	暗闇	バーン	コンフュ	バインド	ポイズン	スロウ	ストップ	スリプル	デス	ゼログラビデ	マグネ	デジョン
×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

使う技 ※【 】内はミラージュアリーナの場合

技名／属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
衝撃波 属性 ブリザド	2.0【3.0】	—	△
	足踏みして衝撃波を起こす		
アイスブレス 属性 ブリザド	1ヒットごとに2.0【4.0】	—	△
	顔を横に振りながら、口から氷の息を吐く		
アイスインパクト 属性 ブリザド 通常版	1.5	—	△
強化版	2.0【3.0】	—	△
	片手で地面をたたいて衝撃波を起こす。強化版は攻撃範囲が広がって威力も上がる		
アイススピアー 属性 ブリザド 通常版	1ヒットごとに1.5	—	△
強化版	1ヒットごとに2.0【3.0】	—	△
	口から発した冷気が、多数の氷の弾となって飛んでいく。強化版は弾が大きくなって威力も上がる		

特徴的な行動 ●アクア編では、HPが残り50%まで減るか、ハデスが倒されると、『アイスインパクト』と『アイススピアー』を強化版にする(ミラージュアリーナでは最初から強化版になっている)

その場で向きを変え、こちらに届く技を選んでくり出してくる。アクア編ではハデスとともに現れるが、このときのハデスは、こちらから近づくかアイスコロッソスを倒すまで様子見に徹するため、先にアイスコロッソスと戦えばいい。

アイスコロッソスから離れると『アイススピアー』を連発されて危険なので、接近戦を挑むのが基本。足元に近づき、ジャンプで『衝撃波』を避けながら、コンボで足を攻撃しよう。そのさいは『ファイガ』などを織りまぜて、コマンドスタイルをファイアブレイザーに変えると、効率よくダメージを与えていくことができる。



⬆近づいてジャンプしつつコンボで攻撃。頭部をロックオンしていても、脚部のそばにいるあいだはロックオン位置が脚部に移る。



⬆ファイアブレイザーのフィニッシュコマンドを足に当てれば、一気にHPを減らすことが可能。



⬅アクア編ではハデスもいるが、ハデスはバトルがはじまると後退していく。



⬆距離を開けると、たくさんの氷の弾が矢継ぎ早に飛んでくる。うっかり離れないように。



ハデス

出現ワールド		HP	攻撃力	防御力
アクア編	●オリンポスコロシアム	450	16	9
共通	●ミラージュアリーナ	1000	30	16

ダメージの変動倍率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	無
1.0	0.5	0.5	0.75	0.75	1.0

有効なステータス異常

スタン	フリーズ	ミニマム	暗闇	バーン	コンフュ	バインド	ポイズン	スロウ	ストップ	スリプル	デス	ゼログラビデ	マグネ	デジョン
×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

使う技

技名／属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
炎の爪 属性 ファイア	1ヒットごとに2.0	―	△
	両手に炎をまとって3～5回ほど振り下ろす		
ファイガボール 属性 ファイア	1.5	―	○
	火球を投げつける		
ブレイズクロス 属性 無	1ヒットごとに2.0	―	×
	身体を赤くして、両腕から左右に炎を噴き出して横回転しながらゆっくり進んだあと、最後に炎を正面に向ける。動作中は無敵		

特徴的な行動
- 『炎の爪』を使うときは、5回まで連発することが多い
- アクア編で現れたときは、アイスコロッソスが倒されるか、HPが残り50%まで減ると、積極的に攻めるようになる(ミラージュアリーナでは最初から積極的に攻める)

アクア編ではアイスコロッソスと一緒に、ミラージュアリーナではザックスと一緒に出現する。どちらの場合も、ハデスから大きく離れるように移動しながらもう一方の相手と戦い、そちらを倒したあとにハデスと戦うのがオススメだ。

ハデスは、近距離では『炎の爪』と『ブレイズクロス』を、遠距離では『ファイガボール』をおもに使う。『炎の爪』に対してガード後のカウンターを行ない、つづけてコンボでダメージを与えていこう。ただし、ハデスが身体を赤くしているあいだは、こちらの攻撃が通用しないので、身体が青くなるまで離れて待つことを忘れずに。



⬆ハデスを先に狙うと、2体の敵から波状攻撃を受ける状況におちいりやすい。



⬆コンボでひるませることができるので、積極的に攻めていくのが効果的。



⬆やや遠くからバトルコマンドで攻撃し、足止めしたところにコンボを当ててもいい。



⬆身体を赤くしたハデスは 『ブレイズクロス』を使用する。大きく離れて避けよう。

試作品221号





ブラスター

特徴的な行動
- 着地中は『電気ショック』か『放電』を使う
- HPが残り50%まで減ると、ブラスターのなかに入りこむことがある。このときは、ブラスターのHPがゼロになるか、『大爆発』を使うと再出現。ブラスターのHPがゼロになった場合は、スタン状態で再出現する

すばやく飛びまわり、電気を使った技をくり出してくる。遠くで様子をうかがい、試作品221号が着地したときに近づいてコンボで攻撃するといい。着地した直後に『クラッカーファイガ』や『フリーズレイド』などを当てると、安全に近づける。コンボの途中に敵をストップ状態にするのも効果的で、解除されたら改めてストップ状態にすれば、ラクに倒すことが可能だ。

試作品221号がブラスターのなかに入ると、2機のブラスターが起動し、どちらかのブラスターのHPをゼロまで減らせば、直後に試作品221号がスタン状態になって出てくる。ブラスターにはシュートロックで攻撃するのがオススメだが、空中でコンボを当てるのもひとつの手。



⬆着地直後に敵が使う技を、こちらの攻撃で中断させたあと、近づいてコンボを仕掛ける。



⬅ブラスターが起動したらシュートロックを使おう。

出現ワールド		HP	攻撃力	防御力
テラ編	●ディープスペース	500	19	12

※ブラスターのHPは「150」

ダメージの変動倍率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	無
1.0	1.0	1.25(※1)	0.75(※1)	1.0	1.0

※1……ブラスターは「1.0」

有効なステータス異常

	スタン	フリーズ	ミニマム	暗闇	バーン	コンフュ	バインド	ポイズン	スロウ	ストップ	スリプル	デス	ゼログラビテ	マグネ	デジョン
試作品221号	○	○	×	×	○	○	×	○	×	○	×	×	×	×	×
ブラスター	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

落とすプライズ

	HP	D-LINK	マニー
ブラスターのHPをゼロにしたとき	大×3	―	大×2

使う技

技名／属性		威力倍率	ステータス異常	ガード
電光石火 属性 サンダー		1ヒットごとに1.5	―	△
		電気を発したあと、超高速の体当たりを2～3回くり出す		
電気ショック 属性 無		2.0(※2)	―	×
		身体に電気を帯びて、約2秒間、周囲に激しく放電する		
放電 属性 サンダー		1ヒットごとに1.0	―	○
		周囲6方向に電気の弾を飛ばす。弾は直進するが、近くに相手がいるとそちらの方向へカーブする		
電気玉 属性 無	弾	2.0	―	×
	衝撃波	1.5	―	×
		頭上に電気を集めて大きな弾を作り出し、投げつける。弾は床に落ちると衝撃波を起こす		
▼ブラスター				
ブラスターなぐり 属性 物理		1.5	―	△
		砲身を振ってなぐる		
10連ショット 属性 物理		0.5×10回	―	△
		各ブラスターから赤い弾を5発ずつ撃つ		
大爆発 属性 物理		2.0	―	△
		両方のブラスターにエネルギーをこめたあと、お互いをぶつけ合わせて広範囲に衝撃波を放つ		

※2……2ヒット目以降は「0.5」



メタモルフォシス

出現ワールド	HP	攻撃力	防御力
ヴェントゥス編 ●ディープスペース	500	19	12

ダメージの変動倍率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	無
1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0

有効なステータス異常

スタン	フリーズ	ミニマム	暗闇	バーン	コンフュ	バインド	ポイズン	スロウ	ストップ	スリプル	デス	ゼログラビデ	マグネ	デジョン
×	×	×	×	○	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×

落とすプライズ

条件	プライズ
2回目のバトルで、エンジンコアに取りついた敵を引きはがしたとき	HP 小×3、大×2

使う技

技名／属性		威力倍率	ステータス異常	ガード
スパイラルダイブ 属性 物理	1回目	0.5	──	△
	2回目	1ヒットごとに1.5	──	△
		スピンしたあと、ドリル回転しながら突っこむ。2回目のバトルでは、長時間突進することもある		
スピンアタック 属性 物理	1回目	0.5(※3)	──	△
	2回目	1.5(※4)	──	△
		コマのように回転しながらなぎ払う		
▼2回目のバトル限定				
パンチ 属性 物理		1.0	──	△
		傘の先端のような部位でなぎ払う		
サンダガシャワー 属性 サンダー		1ヒットごとに2.0	──	△
		相手の真上へ移動しながら雷をつぎつぎと落とす		
トライバスター 属性 物理		2.0	──	△
		三角形の大きな光弾を放つ		

※3……2ヒット目以降は「0.25」
※4……2ヒット目以降は「0.5」

1回目

特徴的な行動
- 横向きになって遠ざかっていくと、つぎに『スパイラルダイブ』を使う

1回目はライドバトル(→P.579)で行なわれ、敵のHPを残り425まで減らすと終了になる。『リフレク』をくり返し、『スパイラルダイブ』をガードしたら1回、『スピンアタック』をガードしたら2〜3回攻撃しよう。離れて待ち、敵が遠ざかるときに近づいて2回攻撃するという手もある。なお、◎ボタンと△ボタンのどちらで攻撃するにしても、近づきながらボタンを押すと敵に当てやすい。

2回目

特徴的な行動
- エンジンコアに取りつくと、20秒近く経過するか、攻撃を5回受けるか、『アストロストライク』を受けるまで、およそ1秒につき1%のペースで船体にダメージを与える
- HPが残り50%まで減ると、エンジンコアに取りつく前に身体を透明にする

共闘キャラクター



試作品626号(→P.140)
ヴェントゥス編2回目

2回目のバトルでは、ときおりメタモルフォシスがエンジンコアに取りつく。取りついているあいだは画面左上のダメージゲージが増えていき、満タンになるとゲームオーバーだ。敵は空中を飛びまわるので、『スナイプバーニング』でバーン状態にしたうえで、『ファイガ』などでダメージを与えていけばOK。エンジンコアに取りつかれたら、近づいてコンボを当てるか、バウンドしている試作品626号に近づいて協力技『アストロストライク』を使えば、直後に引きはがせる。

部屋の奥には重力制御装置があるので、早めに調べて重力を小さくしておこう。そうすれば、メタモルフォシスが高所でエンジンコアに取りついたとき、ジャンプ1回で近づくことが可能だ。



⬆コンボを当てるチャンスが少ないので、バーン状態で敵のHPを減らそう。敵の技は、回避行動でかわすか、壁を背にしてガードするといい。



ガントゥ大尉

出現ワールド		HP	攻撃力	防御力
アクア編	●ディープスペース	600	19	12

ダメージの変動倍率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	無
1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0

有効なステータス異常

スタン	フリーズ	ミニマム	暗闇	バーン	コンフュ	バインド	ポイズン	スロウ	ストップ	スリプル	デス	ゼログラビデ	マグネ	デジョン
×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×

使う技

技名／属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
なぎ払い 属性 物理	1.5	―	△
	右腕か左腕で振り払う		
タックル 属性 物理	2.5	―	△
	姿勢を低くしたあと、すばやく突っこむ		
ブラスターショット 属性 物理	1ヒットごとに1.5	―	○
	相手のほうへ向きを変えながらブラスターを連射する		
ブラスター乱射 属性 物理	1ヒットごとに1.5	―	○
	反時計回りにまわりながらブラスターを高速連射する		

特徴的な行動
- バトル開始直後に『ブラスターショット』か『ブラスター乱射』を使う
- 『ブラスターショット』や『ブラスター乱射』のあとは、つづけて『タックル』を使うか、歩いて相手に近づく場合が多い

共闘キャラクター 試作品626号(→P.140) アクア編

近距離では『なぎ払い』を、遠距離ではブラスターによる各種の技を使い、その合間に『タックル』もくり出してくる。ある程度離れて、ブラスターによる攻撃を誘い、すぐさま近づいてコンボでダメージを与えよう。『なぎ払い』や『タックル』は、ガードすれば問題ない。

共闘キャラクターの試作品626号がバウンドしているときは、近づいて■ボタンを入力すれば、共闘技『アストロシュート』を実行できる。これを使うと、ガントゥ大尉が約6秒ほど行動できなくなるので、そのスキに攻撃するといい。



⬆ブラスターを使った技は、ガントゥ大尉の足元が死角。接近すれば安全に攻撃できる。



⬆各所にあるコンテナは、ブラスターの弾を止めてくれるが、『タックル』で壊れてしまう。



⬆弾はガードで弾き返せるものの、『ブラスターショット』をガードすると、途中でガードが解けて残りの弾を受ける結果になりやすい。



⬆シュートロックを使うなら、ブラスターを撃ってきたときに近づいて実行するのが一番安全。

ピーター・パン



出現ワールド		HP	攻撃力	防御力
テラ編	●ネバーランド	700	23	14

ダメージの変動倍率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	無
1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0

有効なステータス異常

スタン	フリーズ	ミニマム	暗闇	バーン	コンフュ	バインド	ポイズン	スロウ	ストップ	スリプル	デス	ゼログラビデ	マグネ	デジョン
○	○	×	×	○	×	×	○	×	○	○	×	×	×	×

使う技

技名／属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
空中ナイフ斬り 属性 物理	1.0 ナイフを振り下ろす	―	○
空中突き 属性 物理	1.5 ナイフで突く	―	○
空中めった突き 属性 物理	1ヒットごとに0.5 ナイフを振りかざしたあと、前進しながら連続して突く	―	○
空中体当たり 属性 無	2.5 両手に光を宿して飛びながら、相手に近づいてナイフで突く	―	×

特徴的な行動 ●飛びまわっているときに両手に光を宿すと、『空中体当たり』を使う

　このバトルは、ピーター・パンのHPを残り50%まで減らせば勝利となる。ピーター・パンは、上空を飛びまわったあと、高度を下げてこちらに近づき、ナイフか体当たりによる攻撃を行なう。『デトネシールド』か『デトネスクウェア』でトラップを設置し、ピーター・パンがトラップにかかったところに、近づいてコンボを仕掛けるのが効果的だ。そのほか、高度を下げてきたところを狙って『ファイガ』などを当て、ピーター・パンがひるんだスキにコンボで攻める手もある。



⬆トラップを設置して、そこにおびき寄せる。



⬆ピーター・パンが打ち上がったら、近づいて攻撃。



⬆コンボの途中でストップ状態にするのが有効だ。



⬆高いところを飛んでいるときに、『スナイプバーニング』などでバーン状態にしてもいい。



⬆ガードからのカウンターを狙う方法もあるがガード不能の『空中体当たり』には注意が必要。



フック船長

出現ワールド	HP	攻撃力	防御力
ヴェントゥス編 ●ネバーランド	700	23	14

ダメージの変動倍率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	無
1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0

有効なステータス異常

スタン	フリーズ	ミニマム	暗闇	バーン	コンフュ	バインド	ポイズン	スロウ	ストップ	スリプル	デス	ゼログラビデ	マグネ	デジョン
○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	×	×

使う技

技名	属性	威力倍率	ステータス異常	ガード	説明
突進突き	物理	1.0×3回	—	○	レイピアで2回突いたあと踏みこんで突く。レイピアの軌跡は赤色
乱れ突き	物理	1ヒットごとに1.0	—	○	前進しながらレイピアを振りまわす。レイピアの軌跡は緑色
突進X字斬り	物理	1ヒットごとに1.5	—	○	顔を赤くして怒ったあと、Xの字を描くようにレイピアを振りまわしつつ走る。レイピアの軌跡は緑色
反撃ジャンプ斬り	物理	1.5	—	○	跳びかかってレイピアを振り下ろす
プレゼント爆弾(小)	ファイア	1.5×3回	—	○	プレゼント型の爆弾を3つ投げる。爆弾は地面に落ちると爆発する
プレゼント爆弾(大)	無	2.0	—	×	巨大なプレゼント型の爆弾を投げる。爆弾は地面や海に落ちると大爆発を起こす
▼クロコダイル					
かみつき	物理	2.0(フックにも当たる)	—	△	海中から真上に飛び出すと同時にかみつく

特徴的な行動

- 攻撃を仕掛けられると、ガード姿勢をとることがある。攻撃をガードするか、ガード姿勢を解くと、『反撃ジャンプ斬り』を使う
- ヴェントゥスが足場の外周よりも外側にいると、『プレゼント爆弾(大)』をくり返す
- ファイア属性の攻撃を受けてひるむと尻に火がつき、火を消すまでスキだらけになる
- 足場のフチでよろめくことがある。よろめいているときにダメージを受けると海に落ち、クロコダイルの『かみつき』を受けたあと足場に引き返して、『突進X字斬り』を使う

フック船長と戦う場所はせまい足場の上で、周囲の海をクロコダイルが泳いでいる。海に落ちると、泳いで足場にもどるまでは無防備となり、『プレゼント爆弾(大)』やクロコダイルの『かみつき』のエジキになってしまう。

フック船長に対しては、積極的にコンボでダメージを与えていき、コンボをガードされたときは、直後にくる攻撃に対してガード後のカウンターを狙うといい。あるいは、フック船長の攻撃を待ち、ガード後のカウンターを仕掛けてからコンボで攻めるのも効果的。コンボでひるませたときやカウンターで転倒させたときに、『ストプガ』などを使ってフック船長をストップ状態にすれば、一方的に攻撃できる。『スタンガード』をセットしている場合は、それの効果でスタン状態にさせたときも、ストップ状態にするチャンスだ。



⬆攻撃をガードされると、直後に反撃がくる。反撃をガードしてカウンターで対応しよう。



⬆ファイア属性の攻撃でフック船長の尻に火をつけるのも効果的。コマンドスタイルがファイアブレイザーのときは、コンボで火をつけられる。



マスター・エラクゥス

出現ワールド		HP	攻撃力	防御力
テラ編	●旅立ちの地	750	25	15

ダメージの変動倍率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	無
1.0	1.0	1.0	1.0	0.5	1.0

有効なステータス異常

スタン	フリーズ	ミニマム	暗闇	バーン	コンフュ	バインド	ポイズン	スロウ	ストップ	スリプル	デス	ゼログラビテ	マグネ	デジョン
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

使う技

技名/属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
連続斬り 属性 物理	0.5×8回	―	○
	すばやい動作で8回斬りつける		
突進斬り 属性 物理	1.5	―	○
	気合いとともに、キーブレードを正面に構えて突っこむ		
陽炎(かげろう) 属性 ファイア	1.5	―	○
	踏みこんで斬り上げながら跳ねる		
朧(おぼろ) 属性 物理	1.5×3回	―	○
	全身に光をまとい、キーブレードから光弾を3発放つ		
霞(かすみ) 属性 物理	1ヒットごとに1.0	―	△
	全身に光をまとって周囲に光の剣を8つ作り出し、自分のまわりを回転させたあとに解き放つ。光の剣は放物線軌道で飛んだあと、ゆるやかに相手を追う		
日輪(にちりん) 属性 ファイア	1ヒットごとに1.5	―	△
	周囲を薄暗くして光の剣を8本作り出し、自分のまわりを回転させたあとに、気合いとともに剣をビームに変えてなぎ払う		
紅蓮(ぐれん) 属性 ファイア	1ヒットごとに2.0	バーン	△
	周囲を薄暗くして光の剣を3本作り出し、地面に打ちこむ。光の剣が地面に刺さると火柱に変わり、相手を追跡するように進む		
一閃(いっせん) 属性 物理	1.0×3回	―	○
	相手のそばに瞬間移動して3回斬る		

特徴的な行動

- 『連続斬り』か『突進斬り』を使うと、しばらくのあいだその技を連発することが多い
- ダメージを受けたりガードしたりした直後に、『一閃』を使うことがある
- HPが残り50%まで減ると、『霞』のかわりに『日輪』や『紅蓮』を使うようになる

このバトルでは、開始直後にテラのコマンドスタイルがダークインパルスに変わり、もとにもどったあとも、コマンドゲージが満タンになるたびにダークインパルスになるのが特徴。また、バトル終了までD-LINKが利用不能になっている。

マスター・エラクゥスは、一定の間合いを保つように移動し、テラが近くにくると『連続斬り』や『突進斬り』を、遠くにいると『霞』などを使う傾向がある。基本的な戦いかたは、マスター・エラクゥスに近寄ってガードをくり返し、『連続斬り』などに対してガード後のカウンターを狙うというもの。カウンターを当てた直後に、コンボなどでさらにダメージを与えることも可能だ。



⬅ガードからのカウンターでダメージを与えよう。



⬆壁ぎわなら、カウンターの直後に『デトネスクウェア』や『エアロガ』などで上に吹き飛ばすことが可能。つづけてコンボを当てるといい。



⬅光の剣を作り出しての攻撃はどれも、壁を背にしてガードをくり返せば防げる。



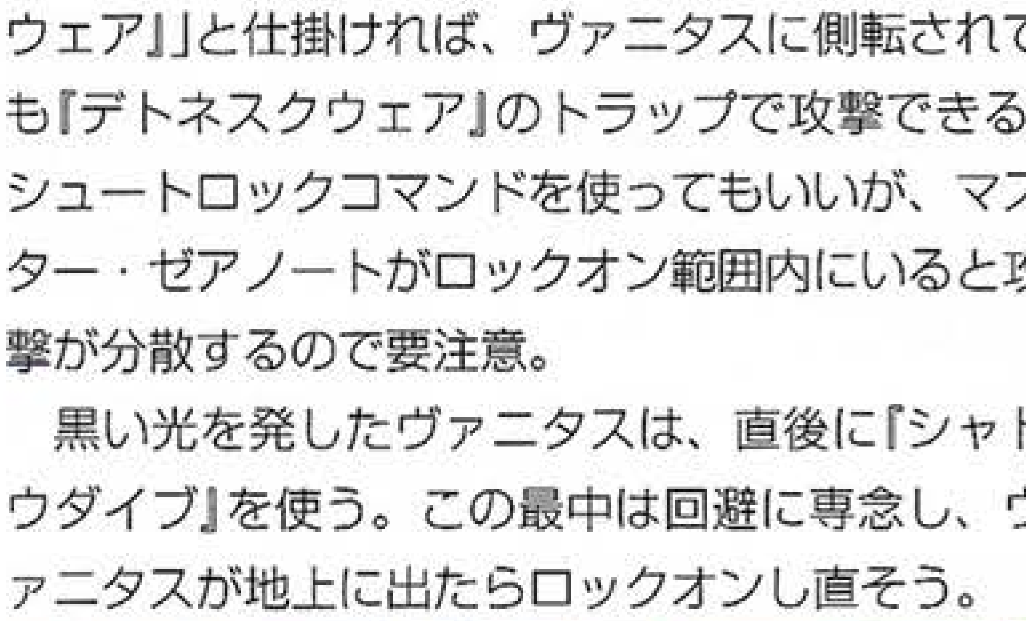
ヴァニタス（テラ編、ヴェントゥス編2回目、アクア編2回目）

テラ編

特徴的な行動	●攻撃を仕掛けられると、バックステップしたり側転したりして避けることが多い ●攻撃を受けたときに、その攻撃を無効にしつつ『ワープ斬り下ろし』を使うことがある ●ダメージを10回ほど受けるたびに、身体から黒い光を放って『シャドウダイブ』を使う ●マスター・ゼアノートの攻撃動作中は、技を使わない場合が多い

テラ編では、このバトルが3連戦の1戦目となる。『ケアルガ』などのHPの回復手段は多めに用意しておこう。ヴァニタスはマスター・ゼアノートとともに登場し、どちらかのHPを50%まで減らした時点でバトルが終わる。ヴァニタスを狙う場合は、積極的に近寄ってコンボで攻めていくといい。『デトネスクウェア』をセットしているときは、コンボのかわりに「◎ボタン→『デトネスクウェア』」と仕掛ければ、ヴァニタスに側転されても『デトネスクウェア』のトラップで攻撃できる。シュートロックコマンドを使ってもいいが、マスター・ゼアノートがロックオン範囲内にいると攻撃が分散するので要注意。

黒い光を発したヴァニタスは、直後に『シャドウダイブ』を使う。この最中は回避に専念し、ヴァニタスが地上に出たらロックオンし直そう。



⬆こちらから攻めていくと、ヴァニタスは回避に専念することが多く、マスター・ゼアノートも、遠くにいるぶんにはあまり攻撃してこない。

ヴェントゥス編2回目

特徴的な行動	●バトル開始直後に、『キーブレードライド』を使う ●『シャドウダイブ』からつづけて、『キーブレードライド』と『シャドウダイブ』を使う ●攻撃を受けたときに、その攻撃を無効にしつつ『ワープ斬り下ろし』を使うことが多い

バトルに挑む前に、『タイムスプライサー』『デトネスクウェア』『ケアルガ』などをセットしておこう。ヴァニタスの行動は以前戦ったとき（→P.491）に近いものの、新たに『キーブレードライド』と『シャドウダイブ』を使う点が大きく異なる。それらの技は、回避行動や『スーパーグライド』で避けるのが安全だが、『キーブレードライド』に対しては、『タイムスプライサー』を使うか、キーブレードに乗るときを狙ってシュートロックコマンドで攻撃するのも有効だ。

基本的な戦法は、近距離でガードをくり返し、『連続斬り』に対してガード後のカウンターで反撃するというもの。ふいにロックオンがはずれたときは、直後に『ワープ斬り下ろし』で斬られてしまうが、すかさずガードすれば反撃できる。



⬅これくらいの間合いでガードをくり返しつつ待つ。



⬅ガードに成功したらカウンターで吹き飛ばそう。



⬆『キーブレードライド』に対しては『タイムスプライサー』が役立つ。ヴァニタスが下に落ちるまで◎ボタンを連打するのを忘れずに。

アクア編2回目

特徴的な行動	
	•攻撃を仕掛けられると、バックステップしたり側転したりして避けることがある •攻撃を受けたときに、その攻撃を無効にしつつ『ワープ斬り下ろし』を使うことが多い •ダメージを10回ほど受けるたびに、身体から黒い光を放って『シャドウダイブ』を使う

このバトルでのヴァニタスの行動パターンは、アクア編で以前に戦ったとき(→P.491)とほぼ共通で、『マグネ』が無効な点をのぞけば、戦法も同じものが通用する。近距離でガードをくり返し、『連続斬り』をガードしたらカウンターで吹き飛ばすのがとくにオススメだ。吹き飛ばしたあとは、1～2歩近づいて同じことをくり返すか、シュートロックコマンドで攻撃するといい。近づく前に『ファイガ』などで攻撃することもできる。

以前に戦ったときとの一番のちがいは、新たな技として『シャドウダイブ』を使ってくること。この技はガード不能なので、使われたらいったん離れて、回避行動でかわそう。



⬆ヴァニタスがワープして反撃を行なってきたときにも、ガードで対応するといい。



⬅近づいたときに『デトネスクウェア』を使うのも手。



⬆『シャドウダイブ』で地面を進んでくる黒い光の上を回避行動で通過すれば、ヴァニタスを飛び出させつつ攻撃をかわせる。

	出現ワールド	HP	攻撃力	防御力
テラ編	•キーブレード墓場	550	26	15
ヴェントゥス編	•キーブレード墓場	600	26	15
アクア編	•ネバーランド	550	23	14

※テラ編、ヴェントゥス編の攻撃力と防御力は、バトルレベル10だと「攻撃力：27、防御力：16」になる(→P.315)

ダメージの変動倍率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	無
1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0

有効なステータス異常

	スタン	フリーズ	ミニマム	暗闇	バーン	コンフュ	バインド	ポイズン	スロウ	ストップ	スリプル	デス	ゼログラビテ	マグネ	デジョン
テラ編、アクア編	○	○	×	×	○	×	×	○	×	×	○	×	○	×	×
ヴェントゥス編	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

使う技

技名／属性		威力倍率	ステータス異常	ガード
連続斬り 属性 物理	武器	0.5+1.0	—	○
	闇の刃	0.5	—	△
		突進斬りから回転斬り上げをくり出す。追加で三日月型の闇の刃を放つこともある		
ワープ斬り下ろし 属性 物理	武器	1.0	—	○
	闇の結晶	0.5	—	△
		残像を残して相手の背後の空中にワープし、武器を振り下ろす。ヴェントゥス編2回目では、地面から闇の結晶も突き出す		
ダークファイガ 属性 ファイア		1.5(分裂後は1.0×5回)	—	△(※1)
		相手を追う火球を放つ。火球は途中で5つに分裂し、高速で飛んでいく		
ダークサンダガ 属性 無		1.5	—	×
		跳び上がり、斜め下に向けて扇状に雷を放つ		
シャドウダイブ 属性 無	武器	1.0(飛び出すときは2.0)	—	×
	衝撃波	0.5	—	×
	炎	0.5	—	×
	火柱	1.0	—	×
		「武器を振り下ろしつつ地中にもぐる→相手を追って地中を進む→武器でなぎ払いながら地上へ飛び出して衝撃波を起こす」を1～3回くり返し、最後に飛び出すときに周囲へ炎を振りまく。炎は放物線軌道で飛んでいき、地面に落ちると火柱を立てる		
▼ヴェントゥス編2回目限定				
キーブレードライド 属性 突進：物理 氷の弾：ブリザド	突進	1.5	—	△
	氷の弾	0.5×3回	—	△
		キーブレードの束に乗って飛びまわり、相手を追う氷の弾を3発1セットで撃ったり、相手に突進したりする		

※1……分裂後の火球は、テラとヴェントゥスの場合はガードしても直後に背中に当たる



マスター・ゼアノート

出現ワールド		HP	攻撃力	防御力
テラ編	●キーブレード墓場	900	26	15

※攻撃力と防御力は、バトルレベル10だと「攻撃力：27、防御力：16」になる(→P.315)

ダメージの変動倍率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	無
1.0	1.0	1.0	1.0	0.75	1.0

有効なステータス異常

スタン	フリーズ	ミニマム	暗闇	バーン	コンフュ	バインド	ポイズン	スロウ	ストップ	スリプル	デス	ゼログラビデ	マグネ	デジョン
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

使う技

技名／属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
4連コンボ 属性 斬り：物理／突き：物理／氷塊：ブリザド — 斬り	0.5×3回	—	○
突き	1.0	—	○
氷塊	1.0	—	△
	すばやく3回斬りつけたあと、突きか氷塊を放つ。ワープで近づいて攻撃することもある		
ブリザガ弾 属性 ブリザド	1.5×3回	—	△
	氷の弾を3方向に放つ		
サンダガ 属性 サンダー	1ヒットごとに1.5	—	△
	相手の周辺に強烈な雷を落とす		
▼2回目のバトル限定			
ライジンググランド 属性 無	1.5	—	×
	相手の足元の地面を瞬時に隆起させる		
ブレードトルネード 属性 無	1ヒットごとに0.5	—	×
	キーブレードの束を呼び出し、相手に襲いかからせる		
アルテマフリーズ 属性 つかみ：無／冷気：ブリザド — つかみ	1.0	—	×
冷気	2.5	—	—
	相手の頭上にワープして、右手でつかんで押し倒し、左手にこめた冷気をたたきつける。押し倒されているときに◎ボタン連打で、冷気を受ける前に脱出が可能		

特徴的な行動
- 様子をうかがっているときに近寄られたり、吹き飛ばされたりしたら、直後にワープする
- HPが残り50%まで減ると、『4連コンボ』で攻撃1発ごとにワープしたり、攻撃後につづけて『アルテマフリーズ』を使ったりするようになる
- 1回目は、ヴァニタスの攻撃動作中は、基本的に技を使わない

ワープを駆使して、瞬時に遠くへ離れたり、ふいに近くに現れて攻撃したりしてくる。1回目と2回目のバトルで、行動に多少のちがいがあるので、それぞれ以下のように対処しよう。

●1回目のバトルの対処法

マスター・ゼアノートは放っておき、ヴァニタスを狙うのがオススメ。あえてマスター・ゼアノートを狙う場合は、こちらのコンボがギリギリ届かない距離まで近づいて『4連コンボ』を誘い、ガード後のカウンターでダメージを与えていく。直後にもう1回『4連コンボ』を仕掛けてくるが、やはりガード後のカウンターで対応可能だ。

●2回目のバトルの対処法

攻撃の先端を当てるようにコンボを仕掛けて、当たったらワープされるまで攻撃をくり返そう。ワープされると、直後に何らかの技を仕掛けてくるが、回避行動でかわせばいい。なお、ガードしてカウンターを狙う戦法も通用する。



⬆2回目のバトルではギリギリ届く距離からコンボを仕掛けると、攻撃を先に当てやすい。



⬆キーブレードの束が飛んできたときは、回避に専念するかシュートロックコマンドを使おう。



テラ=ゼアノート(テラ編)

出現ワールド		HP	攻撃力	防御力
テラ編	●キーブレード墓場	1000	26	15

※攻撃力と防御力は、バトルレベル10だと「攻撃力：27、防御力：16」になる(→P.315)

ダメージの変動倍率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	無
1.0	1.0	1.0	1.0	0.75	1.0

有効なステータス異常

スタン	フリーズ	ミニマム	暗闇	バーン	コンフュ	バインド	ポイズン	スロウ	ストップ	スリプル	デス	ゼログラビテ	マグネ	デジョン
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

特徴的な行動
- 弾による攻撃を、高速移動で回避する
- HPが残り75%まで減ると、吹き飛ばされたときにワープして反撃するようになる。ただし、4回実行したあとはしばらく反撃しない
- HPが残り50%まで減ると、『ケアルガ』『ロックストーム』『アルテマカノン』を使うようになり、『ダークボレー』の動作や弾道も変える
- HPが残り25%まで減ると、『メテオ』を使うようになる

高速移動やワープで自在に間合いを調整し、多彩な技をくり出してくる。こちらから攻めても思うように攻撃が当たらないので、近めの間合いで攻撃を待ってガードし、カウンターでダメージを与えていこう。近くにワープしてきたときも、直後の攻撃にガード後のカウンターを狙うといい。

大量の岩を飛ばしてくる『ロックストーム』は、岩が数個浮上したころにシュートロックコマンドで多重ロックオンをはじめて、ワープで逃げられた時点で発射するのが安全。FOCUSゲージが足りないときは、確実性には欠けるが足場のフチでガードして耐えしのごう。巨大な弾を撃つ『アルテマカノン』は、大きく離れれば当たらない。



⬅これくらいの間合いでガード後のカウンターを狙う。



➡『ロックストーム』は回避行動では避け切れない。

使う技

技名／属性		威力倍率	ステータス異常	ガード
連続斬り	地上	0.5×3回	―	○
属性 物理	空中	0.5×2回+1.25	―	○
		3回斬りつける		
フィニッシュ		1.0+1.25	―	△
属性 物理		跳ねながら武器を上下に振る		
ガードインパクト		1.0	―	○
属性 物理		ガード姿勢をとり、ガードに成功したら跳ねて武器を振り下ろす		
ソニックインパクト		1.0	―	△
属性 物理		高速移動したあと、闇のオーラをまとってきりもみ回転しながら突っこむ。動作中は無敵		
ソロアルカナム		0.5×8回+1.0	―	○
属性 物理		高速の斬撃6回と大振りの斬撃3回をくり出す		
クエイク		1.0	―	△
属性 物理		自分の周囲3ヵ所に岩を突き上げる		
ダークボレー		1ヒットごとに1.0	―	○
属性 ダーク		闇の弾を連続して撃つ		
ケアルガ		(HP回復)	―	―
属性 ―		自分のHPを100回復する		
ロックストーム	岩	1.0	―	△
属性 物理	爆発	1.5	―	△
		岩を8つ空中に浮かべる。その後、岩は相手を追っていき、何かに当たると爆発を起こす		
ダークインパルス	斬撃	1.0	―	○
属性 斬撃：物理	アッパー	1.5	―	△
アッパー：物理	飛び出し	0.5	―	×
飛び出し：無 闇の手：無	闇の手	0.5(最後は1.5)	―	×
		「斬撃→アッパー」を3回くり返したあと闇の手を正面に突き出し、さらに地中にもぐって相手に近寄り、地上へ飛び出して闇の手で吹き飛ばす		
アルテマカノン	弾	0.25	―	×
属性 無	爆発	1.0×7回	―	×
		武器を大砲に変えて巨大な光弾を発射。光弾は、ある程度進むか命中すると爆発を起こす		
メテオ	隕石	1.0	―	△
属性 ファイア	爆発	1.5	―	△
		隕石を落とす。隕石は地面に落ちると爆発する		

ヴァニタス(ヴェントゥス編3回目)



特徴的な行動
- バトル開始直後に『Xディスチャージ』を使うことが多い
- 攻撃を受けたときに、その攻撃を無効にしつつ『ダークスプライサー』を使うことがある
- HPが残り1まで減ると、バトルの場所を切りかえる。以降は、使う技が『ダークスプライサー』『ダークスパイラル』『ダークキャノン』の3種類のみになる

これまでのヴァニタスとは異なり、ガード不能の技をよく使う反面、こちらの攻撃を無効にしつつワープすることが少ない。そこで、多少のダメージは覚悟のうえで、積極的にコンボで攻めるのが有効だ。安全に戦いたいときは、遠距離でヴァニタスの攻撃を回避行動でかわしつつ待ち、ワープして斬る『ダークスプライサー』を使ってきたら、ガード後のカウンターを狙うといい。待っているあいだに『デトネスクウェア』を使っておくと、向かってきたヴァニタスに当たることがある。

ヴァニタスのHPを残り1まで減らすと、場面が切りかわるのと同時に、強制的にヴァニタスとディメンションリンクされて、右ページに記した変化が起こる。ディメンションリンク中のコマンドにHPの回復手段がないため、ヴァニタスのHPが残り少なくなった時点で、場面切りかわり後の戦いに備えて『ケアルガ』などを使っておきたい。



⬆近寄ってコンボでダメージを与えていくのが基本。ワープされたときは、直後にくる攻撃をガードしてカウンターで吹き飛ばそう。



⬆ヴァニタスのHPを残り1まで減らすと、足場が破壊されて場面が切りかわる。

●場面が切りかわったあとの対処法

場面が切りかわったあとは、コマンドゲージを満タンにして、フィニッシュコマンド『ラストチャージ』をヴァニタスに当てれば勝利となる。コマンドゲージを増やすオススメの方法は、シュートロックコマンドを少ないロック数で発動し、攻撃の押し合いが発生したらそれに押し勝つというのもの。押し勝ったあとは、少し近づいて再度シュートロックコマンドを使えば、すぐにつぎの押し合いに持ちこめる。



⬆戦う場所は結晶に囲まれた空間で、お互い浮遊しているがジャンプは可能だ。



⬅たくさんロックする必要はない。すぐに発動しよう。



⬆攻撃の押し合いで入力するのは、使った技が『ダークスパイラル』ならアナログパッドの回転で、『ダークオブリンク』なら◎ボタン連打。

場面が切りかわったあとの変化

- ヴァニタスにディメンションリンクされ(時間は永続で解除も不可能)、バトルコマンド、シュートロックコマンド、フィニッシュコマンドが下の表のものに変わる
- コマンドスタイルがエアライダーのときと同様に、浮遊したまま移動する
- ▣ボタンで『エアスライド』を行なう
- ガードはダメージを受けた直後のみ可能
- ベースコマンドと『ダークスプライサー』をのぞくいずれかの技同士が接触すると、攻撃の押し合いが発生。ヴェントゥスの攻撃がヴァニタスに押されていくが、画面に表示される操作を行なうごとに少しずつ押し返す。押し勝つとヴァニタスを吹き飛ばすと同時にコマンドゲージが35増加し、押し負けるとヴェントゥスがダメージを受ける
- フィニッシュコマンド『ラストチャージ』を当てることでのみ、ヴァニタスを倒せる

使用できるコマンド

分類	使用できるコマンド
バトルコマンド	ダークスパイラル、ダークスプライサー
シュートロックコマンド	ダークオブリンク
フィニッシュコマンド	ラストチャージ

※技のデータはP.114、136を参照



⬆どちらかが『ダークスプライサー』を使ったときか、こちらがコンボで攻撃したときは、攻撃の押し合いが発生しない。



⬆フィニッシュコマンドを当てれば勝利となるが、距離が遠すぎると届かないので要注意。

出現ワールド	HP	攻撃力	防御力
ヴェントゥス編 ●キーブレード墓場	700	26	15

※攻撃力と防御力は、バトルレベル10だと「攻撃力：27、防御力：16」になる(→P.355)

ダメージの変動倍率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	無
1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0

有効なステータス異常

スタン	フリーズ	ミニマム	暗闇	バーン	コンフュ	バインド	ポイズン	スロウ	ストップ	スリプル	デス	ゼログラビデ	マグネ	デジョン
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

使う技

技名/属性		威力倍率	ステータス異常	ガード
連続斬り 属性 物理	武器	0.5+1.5	──	○
	闇の刃	0.5	──	△
		突進斬りから回転斬り上げをくり出して三日月型の闇の刃を放つ		
ダークサンダガ 属性 無		1.5	──	×
		跳び上がり、斜め下に向けて扇状に雷を放つ		
Xディスチャージ 属性 無	衝撃波	1ヒットごとに1.0	──	×
	回転斬り	1.5	──	×
	ジャンプ斬り	1.0	──	×
	X字斬り	2.0	──	×
	X字の刃	1.0	──	×
		身体から衝撃波を放ったあと、「回転斬り→ジャンプ斬りをくり出して4方向へ衝撃波→回転斬り→跳びのきながら空中でX字斬りをくり出してX字の刃を放つ」と攻撃		
ダークスプライサー 属性 ダーク		1ヒットごとに1.0か1.5	──	○
		相手のそばへワープして数回斬りつけることを、1～数回行なう。ワープの瞬間にも、触れた相手にダメージを与える。威力は、攻撃動作に応じて変わる		
ダークスパイラル 属性 無		2.0×3回	──	×
		Xブレードを構えての突進を3回行なう		
▼場面が切りかわったあと限定				
ダークキャノン 属性 無		1ヒットごとに2.0	──	×
		多重ロックオンを行なったあと、正面にレーザーを放ちながら相手のほうへ向きを変えていく		

INDEX



ブライグ（アクア編）

出現ワールド		HP	攻撃力	防御力
アクア編	●キーブレード墓場	750	26	15

ダメージの変動倍率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	無
1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0

有効なステータス異常

スタン	フリーズ	ミニマム	暗闇	バーン	コンフュ	バインド	ポイズン	スロウ	ストップ	スリプル	デス	ゼログラビテ	マグネ	デジョン
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

使う技

技名／属性		威力倍率	ステータス異常	ガード
ショット 属性 物理		1ヒットごとに0.5	──	○
		地上に立って、または空中で逆さまの姿勢のまま、4発1セットで銃から追尾弾を撃つ		
ダッシュショット 属性 弾：物理 走り：無	弾	1ヒットごとに0.5	──	○
	体当たり	1.5	──	×
		相手の周囲を走りつつ連続して追尾弾を撃つ。走る自分に接触したときにもダメージを与える。途中で壁に接触した場合は、『アサルトショット』に動作を変更		
チャージショット 属性 無		3.0	──	×
		エネルギーを約3秒充填し、巨大な弾を撃つ		
アサルトショット 属性 弾：物理 体当たり：無	弾	1ヒットごとに0.5	──	○
	体当たり	1.0	──	×
		相手めがけて突進しつつ左右前方へ弾を撃つ		
ラウンドショット 属性 物理		1ヒットごとに0.5	──	○
		横回転しながら弾を連射する		
アルテマショット 属性 無		1ヒットごとに1.5	──	×
		空から紫の弾を大量に降らす。この弾は地面に当たってもしばらく消えず、相手が触れるとダメージを与える		

特徴的な行動　●基本的には「『アサルトショット』×1～数回→『ショット』×1～数回→『ダッシュショット』→『チャージショット』→『ショット』×1～数回→『ダッシュショット』→『ラウンドショット』→ワープ連発後に『アルテマショット』」の順番で技を使うのをくり返す

バトルに挑む前に、『クラッカーファイガ』『デトネスクウェア』『ケアルガ』あたりをセットしておこう。ブライグは、テラ編で現れるときと同様に、ワープで位置を変え、特定の順番で技をくり出す。ふだんは、ブライグが撃ってくる弾をガードで弾き返していき、余裕がある状況では『クラッカーファイガ』などを当てるといい。ブライグが空中で逆さまになったときは、シュートロックコマンドを使うか、敵が着地するまで『タイムスプライサー』で攻撃するのが効果的だ。

ガード不能の技のうち、バトル開始直後などに使ってくる『アサルトショット』は、早めに『デトネスクウェア』を使えば簡単に止めることが可能。『チャージショット』と『アルテマショット』は、大きく離れれば走って避けられる。



⬆白い弾はガードで弾き返せばブライグに当たる。



⬆『アサルトショット』は、回避行動でブライグの横をすれちがってかわすのも手。



⬆『アルテマショット』を避けるときは、ロックオンを解除して走ろう。ロックオンしたままだとカメラが予想外の動きをして避けにくい。



ヴェントゥス＝ヴァニタス

出現ワールド		HP	攻撃力	防御力
アクア編	●キーブレード墓場	1000	26	15

ダメージの変動倍率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	無
1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0

有効なステータス異常

スタン	フリーズ	ミニマム	暗闇	バーン	コンフュ	バインド	ポイズン	スロウ	ストップ	スリプル	デス	ゼログラビデ	マグネ	デジョン
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

使う技

技名／属性		威力倍率	ステータス異常	ガード
連続斬り 属性 物理	武器	1.0+1.5	―	○
	闇の刃	0.5	―	△
		突進斬りから回転斬り上げをくり出して三日月型の闇の刃を放つ		
ワープ斬り下ろし 属性 物理	武器	1.0	―	○
	闇の結晶	0.5	―	△
		残像を残して相手の背後の空中にワープし、武器を振り下ろして地面から闇の結晶を突き出す		
ダークサンダガ 属性 無		2.0	―	×
		跳び上がり、斜め下に向けて扇状に雷を放つ		
シャドウダイブ 属性 無	武器	1.0(飛び出すときは1.5)	―	×
	衝撃波	0.5	―	×
	炎	0.5	―	×
	火柱	1.0	―	×
		「武器を振り下ろしつつ地中にもぐる→相手を追って地中を進む→武器でなぎ払いながら地上へ飛び出して衝撃波を起こす」を3回くり返し、最後に飛び出すときに周囲へ炎を振りまく。炎は放物線軌道で飛んでいき、地面に落ちると火柱を立てる		
アルティメットチャージ 属性 物理		1ヒットごとに1.0	―	○
		Xブレードを構えて突進をくり返す		
グランドクロス 属性 無		3.5	―	×
		足場の中央にワープして約4秒間身構えたあと、Xブレードを地面に突き立てて、十字に走る衝撃波と閃光を放つ		

特徴的な行動

- 攻撃を仕掛けられると、バックステップしたり側転したりして避けることがある
- 攻撃を受けたときに、その攻撃を無効にしつつ『ワープ斬り下ろし』を使うことが多い
- 『連続斬り』『ダークサンダガ』『アルティメットチャージ』を合計5回使うたびに(技を出しぎわで中断させられた場合も含む)、『シャドウダイブ』を使うことが多い

共闘キャラクター ミッキー(→P.138) アクア編

使ってくる技にヴァニタスと共通のものが多いが、ヴェントゥス＝ヴァニタスが持つ武器のリーチが長いぶん、攻撃範囲は広がっている。しかし、「近距離で『連続斬り』などをガードしてカウンターで反撃する」という戦法で挑めば、比較的安全に戦うことが可能だ。ガード不能の『シャドウダイブ』は、回避行動をくり返してかわすのが無難。カウンターを3〜4回当てるたびにいったん離れて、遠くから攻撃しつつ待っていれば、『シャドウダイブ』を使ってきたときに対応しやすい。

足場の中央に移動したヴェントゥス＝ヴァニタスは、『グランドクロス』を使う。シュートロックコマンドで攻撃するか、遠くで待って画面が光りはじめた瞬間に回避行動を行なってかわそう。なお、この技を使われたときにミッキーが敵に近寄った場合は、共闘技『ホーリーバースト』を使える。



⬆接近すれば、ガード可能な技を誘いやすい。ふだんの攻撃はミッキーにまかせて、アクアはガード後の反撃を狙っていくといい。



⬅ミッキーの近くで戦い、共闘技『ホーリーバースト』も使っていこう。



テラ=ゼアノート（ラストエピソード 1回目、2回目）

1回目

特徴的な行動	●弾による攻撃を、高速移動で回避する ●3回ほど吹き飛ばされると、吹き飛ばされたときにワープして反撃するようになる。ただし、4回実行したあとはしばらく反撃しない ●HPが残り75%まで減ると、『ケアルガ』『ダークインパルス』を使うようになり、『ダークボレー』の動作や弾道が変わる ●HPが残り50%まで減ると、『アルテマカノン』『メテオ』を使うようになる

バトルの前に、『マジックアワー』『ケアルガ』『デトネチェイサー』といったコマンドをセットしておこう。テラ=ゼアノートの行動パターンや使う技は、テラ編の最後で現れたとき（→P.507）とおおむね共通。そのため、テラ編と同じく、近距離で使ってくる技をガードしたあとカウンターで反撃するという戦法が通用する。吹き飛んだ敵がワープして反撃を仕掛けてくるときは、回避行動を2～3回行なって離れた直後に『デトネチェイサー』を使い、敵をトラップに巻きこむのも手だ。 HPが残り50%まで減ったテラ=ゼアノートは、ガード不能の『アルテマカノン』を使うようになる。この技の動作が見えたら、シュートロックコマンドを使うか、攻撃範囲外まで逃げたあと『デトネチェイサー』を使って敵の接近を待つといい。バトルに勝利すると、アクアのHPが全回復して、つづけて2回目のバトルに突入する。



⬆武器を振りまわしてきたときに大きく離れれば、『デトネチェイサー』を当てられる。

2回目

特徴的な行動	●弾による攻撃を、左右に移動して回避する ●周囲が薄暗くなると『ダークエリアル』を使う ●HPが残り50%まで減ると、『ファントムチャージ』を使うようになる

後退したあと、背後の怪物が攻撃を行なうか、テラ=ゼアノート自身が『ソロアルカナム』や『ソニックインパクト』を使う。敵が使ってきた技に応じて、以下のように戦おう。

●『地走り衝撃波』を使ってきたとき

走ってくる衝撃波を、回避行動で横にかわす。その直後に『マジックアワー』を使うと、タイミングが良ければ、△ボタン連打で残りの衝撃波を避けつつ大ダメージを与えることが可能。

●『ダークエリアル』を使ってきたとき

周囲が暗くなったら、この技を使ってきた証拠。テラ=ゼアノートに近づき、背後の怪物が消えて1秒たった時点からガードをくり返すといい。8回目の攻撃を防いだ直後は、こちらから攻撃するチャンスだ。

●上記以外の攻撃を使ってきたとき

ガードで防ぎ、届くならカウンターも行なう。ただし、『ファントムチャージ』については、わざと受けて異空間に引きこんでもらうのも手。異空間には右ページにあげたような特徴があり、奥にいるテラに近づいて協力技『デュアルリミット』を実行すれば、敵に大ダメージを与えることができる。



⬆『ダークエリアル』は敵の近くでガードし、攻撃終了時に『デトネチェイサー』や『マジックアワー』を使って大ダメージを与えよう。



⬆異空間では、回避行動で光弾を避けつつテラに近づき、◉ボタンで協力技を使えばOK。

出現ワールド		HP	攻撃力	防御力
ラストエピソード	●レイディアントガーデン	(※1)	27	16

※1……1回目のバトルは「1200」、2回目のバトルは「1500」

ダメージの変動倍率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	無
1.0	1.0	1.0	1.0	0.75	1.0

有効なステータス異常

スタン	フリーズ	ミニマム	暗闇	バーン	コンフュ	バインド	ポイズン	スロウ	ストップ	スリプル	デス	ゼログラビデ	マグネ	デジョン
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

異空間での特徴

- 背後の怪物のそばでテラがうなだれている。テラに接近すると、協力技『デュアルリミット』を実行できる
- 背後の怪物が『ダークブラスト』(近距離では『ダークブロウ』)をくり返す
- テラに攻撃を当てるか(ダメージはゼロになる)、約30秒が経過するか、『デュアルリミット』を使うと、もとの空間にもどる。このとき、『ダークブラスト』の光弾が残っているとアクアに当たる場合がある

この敵とのバトルでの専用コマンド

■→(タイミングよく◎)デュアルリミット

表示タイミング：2回目のバトルで、異空間にいるテラに近づいたとき

効果：テラとふたりで閃光を放って攻撃。ダメージ量は、『トリニティリミット』と同じ仕組みで決まる(威力倍率：10.0、テラの攻撃力：33、として計算される)



⬆◎ボタンは、縮小していく円が画面中央の◎ボタンに重なった瞬間に押す。

使う技

技名／属性		威力倍率	ステータス異常	ガード
連続斬り 属性 物理	地上	0.5×3回	—	○
	空中	0.5×2回+0.8	—	○
		3回斬りつける		
フィニッシュ 属性 物理		1.0+1.25	—	△
		跳ねながら武器を上下に振る		
ガードインパクト 属性 物理		1.0	—	○
		相手の攻撃をガード後、武器を振り下ろす		
ソニックインパクト 属性 物理		1.0(※2)	—	△
		高速移動したあと、闇のオーラをまとってきりもみ回転しながら突っこむ。動作中は無敵		
ソロアルカナム 属性 物理		0.5×8回+1.0	—	○
		高速の斬撃6回と大振りの斬撃3回をくり出す		
クエイク 属性 物理		1.0	—	△
		自分の周囲3ヵ所に岩を突き上げる		
ダークボレー 属性 ダーク		1ヒットごとに1.0	—	○
		闇の弾を連続して撃つ		
ケアルガ 属性 —		(HP回復)	—	—
		自分のHPを100回復する		
ダークインパルス 属性 斬撃：物理 アッパー：物理 飛び出し：無 闇の手：無	斬撃	1.0	—	○
	アッパー	1.5	—	△
	飛び出し	0.5	—	×
	闇の手	0.5(最後は1.5)	—	×
		「斬撃→アッパー」を3回くり返したあと闇の手を正面に突き出し、さらに地中にもぐって相手に近寄り、地上へ飛び出して闇の手で吹き飛ばす		
アルテマカノン 属性 無	弾	0.25	—	×
	爆発	1.0×7回	—	×
		武器を大砲に変えて巨大な光弾を発射。光弾は、ある程度進むか命中すると爆発を起こす		
メテオ 属性 ファイア	隕石	1.0	—	△
	爆発	1.5	—	△
		隕石を落とす。隕石は地面に落ちると爆発する		
▼2回目のバトル限定				
ダークブロウ 属性 ダーク		1.5	—	△
		背後の怪物が右手でなぐりかかる		
地走り衝撃波 属性 無		2.0	—	×
		背後の怪物が、地面を進む衝撃波を放つ		
ダークソウル 属性 ダーク		1.0×2回	暗闇	△
		背後の怪物が、闇の弾を2個投げる		
ダークエリアル 属性 ダーク	飛び出し	1.0	—	△
	たたきつけ	2.0	—	—
		背後の怪物が姿を消し、地中から8回まで飛び出す。命中したら地面にたたきつける		
ファントムチャージ 属性 ダーク		0.5	—	△
		背後の怪物がつかみかかり、命中したらつかんで異空間に引きこむ。引きこむ前にテラ=ゼアノートが近づいて「ソロアルカナム」を使うが、◎ボタン連打で使用を阻止できる		
ダークブラスト 属性 ダーク		1.0×2回	—	△
		異空間で使用。背後の怪物が弾を2個投げる		

※2……2回目のバトルでは「1.5」

ミミックマスター





特徴的な行動	●持っている本に隠れて移動したあと再出現することがある。動作中は無敵 ●『イミテーション』でニセモノが出現しているあいだは、フィールドからいなくなる ●HPが残り50%まで減ると、『イミテーション』で相手のニセモノを出現させるとき、マップ内に11枚の紙を配置する。ニセモノが倒されると、残っている紙のいずれかがニセモノに変化して行動をはじめる

持っている本を利用した攻撃を行なってくるほか、本で吸い寄せたあと、こちらとそっくりのニセモノを出現させることもある。基本的には、敵の行動へ以下のように対応しつつ、攻撃が途切れたところにコンボで攻めるといい。

●飛びまわっているとき

壁ぎわに下がってガードをくり返すか、敵が飛びまわる軌道の内側に入りこみ、『デトネスクウェア』などを使って攻撃するのが効果的。

●近づいて本でたたいてきたとき

ガードしてカウンターで吹き飛ばせば、つづけてコンボで攻撃できる。

●自身の周囲に多数の紙を配置したとき

『マジックジャイロ』でビームを長時間放ってくる。回避行動やジャンプをくり返して避けよう。シュートロックコマンドを使うのも手だが、動作終了時にビームを受ける恐れがある。

●本で吸いこんできたとき

回避行動をくり返せば、吸引への抵抗が可能。抵抗しきれずに本と密着した場合は、ニセモノが姿を現すので、『デトネスクウェア』のトラップに誘いこんだり、遠くから『メガフレア』を当てたりして倒そう。ニセモノの攻撃を回避行動でかわして近づき、コンボで倒すのも悪くない。ミミックマスターのHPが残り50%まで減ったあとは、現れるニセモノが2体に増え、ニセモノに変化する紙まで多数配置されるが、有効な戦法は同じだ。



⬆『たたく』に対してガード後のカウンターを当てた直後や、敵が攻撃動作を終えた直後のスキに、コンボでダメージを与えていく。



⬅『かみつき』で敵が飛びまわる軌道の内側に入りこむと、比較的安全だ。



➡『マジックジャイロ』のビームはガード不能。とにかく避けつづけよう。



⬆ニセモノが2体現れる場合に配置される紙は、HPをゼロにすれば消える。ニセモノに攻撃されない距離から『メガフレア』で一掃するといい。

出現ワールド	HP	攻撃力	防御力
●ミラージュアリーナ・幻惑せし者	1800	19	7
●ミラージュアリーナ・幻影の魔術師	900	30	16

※『イミテーション』によって出現するニセモノのHPは、テラが「80」、ヴェントゥスが「70」、アクアが「75」。ニセモノが2体現れるときに同時に出現する紙のHPは「50」

ダメージの変動倍率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	無
1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0

有効なステータス異常

	スタン	フリーズ	ミニマム	暗闇	バーン	コンフュ	バインド	ポイズン	スロウ	ストップ	スリプル	デス	ゼログラビデ	マグネ	デジョン
ミミックマスター	○	×	×	×	○	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
ニセモノ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

使う技

技名	属性	威力倍率	ステータス異常	ガード	説明
かみつき	物理	1ヒットごとに2.0	──	△	飛びまわりながら、炎をまとった本にかみつかせる
たたく	物理	1.5×3回	──	△	本で3回地面をたたいて衝撃波を起こす
マジックジャイロ	無	1ヒットごとに1.5	(※1)	×	相手との距離を一定以内に保つように移動しつつ、闇のビームと光のビームで周囲をなぎ払う
イミテーション	──	──	──	×	本が相手を吸い寄せ、お互いが密着したら相手のニセモノを1体(HPが残り50%まで減ったあとは2体)出現させる

▼テラのニセモノ

技名	属性	威力倍率	ステータス異常	ガード	説明
コンボ	物理	0.5+1.0+1.5	──	△	3連続攻撃をくり出す。相手との位置関係で、技の組み合わせが変わる
ソニックインパクト	物理	1.5	──	△	高速移動したあと、相手に突っこむ。高速移動中は無敵
ガードインパクト	物理	1.5	──	△	跳ねて武器を地面に突き立て、衝撃波を起こす
フィニッシュ	物理	1.5+2.0	──	△	跳ねながら武器を上下に振る
ブルータルブラスト	物理	2.0+1.0	──	△	闘気を発したあと、回転して武器でなぎ払いながら跳ねる
ブラックアウト	無	0	暗闇	×	黒い霧を周囲に発生させる

使う技(つづき)

▼ヴェントゥスのニセモノ

技名	属性	威力倍率	ステータス異常	ガード	説明
コンボ (地上)	物理	0.5+1.0+1.5	──	△	3連続攻撃をくり出す。相手との位置関係で、技の組み合わせが変わる
コンボ (空中)	物理	(0.5か1.5)×3回	──	△	
ラッシュ	物理	1.5	──	△	武器を正面に構えて突っこむ
フィニッシュ	物理	1.5×3回+2.0×2回	──	△	武器を左右に振りまわして連続攻撃をくり出す
ストライクレイド	物理	1ヒットごとに2.0	──	△	武器を正面に投げる。武器は横回転しながらある程度飛んだあともどっていく
エアロラ	無	1.0+1.5	──	×	頭上に風の渦を発生させる。命中すると相手を巻き上げたあと吹き飛ばす
ブラックアウト	無	0	暗闇	×	黒い霧を周囲に発生させる

▼アクアのニセモノ

技名	属性	威力倍率	ステータス異常	ガード	説明
コンボ (地上)	物理	1.0+0.5×2回+1.5	──	△	4〜5連続攻撃をくり出す。相手との位置関係で、技の組み合わせが変わる
コンボ (空中)	物理	(※2)	──	△	
リフレクブリッツ	物理	1.0	──	△	周囲にバリアを張ったまま突っこむ
フィニッシュ	物理	2.0	──	△	らせん軌道を描いて上昇していく光弾で周囲を攻撃する
ファイラ	ファイア	1.5	──	○	相手を追う火球を放つ
ブリザラ	ブリザド	1.5	──	○	直進する氷塊を放つ
ブラックアウト	無	0	暗闇	×	黒い霧を周囲に発生させる

※1……闇のビームは「暗闇」、光のビームは「──」
※2……(1.5か0.5×2回)+1.0×3回



アイアンプリズナーI

出現ワールド	HP	攻撃力	防御力
●ミラージュアリーナ・審判の時	1200	13	4
●ミラージュアリーナ・覇者の復讐	1200	40	20

※監獄のHPは「100」

ダメージの変動倍率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	無
1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0

有効なステータス異常

スタン	フリーズ	ミニマム	暗闇	バーン	コンフュ	バインド	ポイズン	スロウ	ストップ	スリプル	デス	ゼログラビデ	マグネ	デジョン
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

使う技

技名／属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
チャージ 属性 物理	1.0×2〜6回	──	△
	拘束具で2回(HPが残り50%まで減ったあとは6回)なぎ払う		
スパイラルレイジ 属性 無	1ヒットごとに1.0か1.5	──	×
	炎をまとって横回転しながら突進しつづけたあと、3回跳ねて押しつぶす。命中するごとに突進時間は短くなる		
ビームトリガー ビーム 属性 ビーム：物理 火柱：ファイア	1ヒットごとに1.0(※1)	──	△
火柱	1.5	バーン	△
	下方へ5〜6本のビームを放ちながら近づく。命中するとビームを1本に束ね、照射位置に火柱を立てる		
ボルケーノ 属性 ファイア	2.5	バーン	△
	床にもぐり、地響きを立てたあと相手の足元から飛び出す		
投獄 属性 無	1.0	──	×
	監獄が床下を進んでいって相手の足元から飛び出し、命中すると閉じこめる		

※1……束ねたビームは「1.5」

特徴的な行動
- ●ガード後のカウンターなど特定の技を受けたときに、ひるんで一瞬気を失う
- ●HPが残り50%まで減ると、『チャージ』でなぎ払う回数を6回に増やす

事前の準備として、アビリティ『コンボプラス』『エアコンボプラス』はOFFにするのがオススメ。そうすれば、上位のコマンドスタイル(ブレードチャージなど)のときに、コンボのくり返しで敵をひるませながらダメージを与えていくことが容易になる。これは、アイアンプリズナーⅡ〜Ⅲにも共通して言えることなので覚えておこう。

アイアンプリズナーIとの戦いは、離れて『ファイガ』や『デトネスクウェア』などを使いつつ、敵の行動へ以下のように対処するといい。

●近づいてきたか床下にもぐったとき

近づいてきたときは拘束具でなぎ払い、もぐったときは地響きを起こした直後に下から飛び出してくる。どちらも、ガードに成功すればカウンターで反撃してひるませることが可能。

●下方にビームを放ちはじめたとき

シュートロックコマンドを使うか、ジャンプしてコンボや『ファイアブリッツ』などを当てよう。

●回転しながら突っこんできたとき

回避行動をくり返して逃げまわりつつ、余裕があるときは『デトネスクウェア』を使っておく。

●身体を赤くして監獄を出現させたとき

シュートロックコマンドの動作中なら、監獄に閉じこめられない。床下を進む監獄の真上を通過するように回避行動を行なってかわす手もある。



⬅上位のコマンドスタイルのときは、コンボフィニッシュで敵をひるませられる。



⬅敵がビームを撃っている最中が大きな攻撃チャンス。



➡監獄に閉じこめられた場合は、『デトネスクウェア』などを使って早めに壊そう。



アイアンプリズナーⅡ

出現ワールド	HP	攻撃力	防御力
●ミラージュアリーナ・牢獄の番人	1250	21	10
●ミラージュアリーナ・覇者の復讐	1250	40	20

※監獄のHPは「100」

ダメージの変動倍率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	無
1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0

有効なステータス異常

スタン	フリーズ	ミニマム	暗闇	バーン	コンフュ	バインド	ポイズン	スロウ	ストップ	スリプル	デス	ゼログラビテ	マグネ	デジョン
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

特徴的な行動 ●ガード後のカウンターなど特定の技を受けたときに、ひるんで一瞬気を失う

アイアンプリズナーⅠとの大きなちがいは、敵の上半身をしばっていた鎖がはずれており、手に持つハンマーで攻撃を仕掛けてくること。しかし、基本的な対処法はアイアンプリズナーⅠと変わらない。遠くから『ファイガ』などを当てたり、『デトネスクウェア』のトラップを踏ませたりして、ダメージを与えつつコマンドゲージをため、上位のコマンドスタイルに変わったらコンボで攻めよう。『スイングチャージ』などのガード可能な技には、ガード後のカウンターも狙いたい。

シュートロックコマンドを使うチャンスは、敵が監獄を出現させた直後。監獄が近くにくる前に攻撃を発動しよう。FOCUSゲージが足りない場合は、監獄の真上を通過するように回避行動を行なうことで、飛び出してくる監獄を避ければいい。



⬆拘束具でなぎ払ってこないかわりに、ハンマーを振りまわす『スイングチャージ』を使う。



⬆敵が床下にもぐったら『デトネスクウェア』を使い、地響きが起きた直後にガードすれば、攻撃をガードしつつ大ダメージも与えていける。

使う技

技名／属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
スイングチャージ 属性 物理	1.0×2回＋1.5×2回	―	△
	ハンマーで「なぎ払い→振り上げ→振り下ろし」と攻撃。振り下ろしは最大で2回ヒットする		
スパイラルレイジ 属性 無	1ヒットごとに1.0か1.5	―	×
	炎をまとって横回転しながら突進しつづけたあと、3回跳ねて押しつぶす。命中するごとに突進時間は短くなる		
ビームトリガー ビーム 属性 ビーム：物理 火柱：ファイア	1ヒットごとに1.0(※2)	―	△
火柱	1.5	バーン	△
	下方へ5～6本のビームを放ちながら近づく。命中するとビームを1本に束ね、照射位置に火柱を立てる		
ボルケーノ 属性 ファイア	2.5	バーン	△
	床にもぐり、地響きを立てたあと相手の足元から飛び出す		
投獄 属性 無	1.0	―	×
	監獄が床下を進んでいって相手の足元から飛び出し、命中すると閉じこめる		

※2……束ねたビームは「1.5」



⬆監獄に閉じこめられているあいだは移動できず、『コンボリーヴ』の効果も得られない。なるべく早く監獄を壊して抜け出そう。



アイアンプリズナーⅢ

出現ワールド	HP	攻撃力	防御力
ミラージュアリーナ・振り下ろされた罰	1300	24	13
ミラージュアリーナ・闘技場の支配者	1300	36	19
ミラージュアリーナ・覇者の復讐	1300	40	20

※監獄のHPは「100」

ダメージの変動倍率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	無
1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0

有効なステータス異常

スタン	フリーズ	ミニマム	暗闇	バーン	コンフュ	バインド	ポイズン	スロウ	ストップ	スリプル	デス	ゼログラビデ	マグネ	デジョン
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

特徴的な行動
- ガード後のカウンターなど特定の技を受けたときに、ひるんで一瞬気を失う
- HPが残り50%まで減ると、『スイングチャージ』のかわりに『バーサクチャージ』を使うようになる

足の拘束具がはずれており、アイアンプリズナーⅠ～Ⅱが使った技の強化版をくり出してくる。『ビームトリガー』を使ってこないぶん、こちらから攻めるチャンスが減っているうえ、『スパイラルレイジ2』が怖いのでうかつに近寄れない。遠くから『メガフレア』を当てたり、『デトネスクウェア』のトラップを踏ませたりといった方法で慎重にコマンドゲージを増やし、上位のコマンドスタイルに変化したらコンボで攻めよう。

敵が使ってきた技が、ガード可能な『スイングチャージ』などのときは、ガードしてカウンターで反撃したあと離れるといい。『スパイラルレイジ2』は回避行動でかわし、『投獄』に対してはシュートロックコマンドを使うのが基本だ。

使う技

技名／属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
スイングチャージ（属性：物理）	1.5×4回	──	△
	ハンマーで「なぎ払い→振り上げ→振り下ろし」と攻撃。振り下ろしは最大で2回ヒットする。振り下ろしを単発で使うこともある		
バーサクチャージ ハンマー（属性：物理）	2.0×8回	──	△
バーサクチャージ 爆炎	2.0	──	△
	身体を赤くして爆炎を発したあと、大きく踏みこみながらハンマーを2回振り上げ、つづけて3回振り下ろす。振り下ろしは最大で2回ヒットする		
スパイラルレイジ2（属性：無）	1ヒットごとに1.0か1.5	──	×
	炎をまとって横回転しながら長時間突撃しつづける		
ボルケーノ（属性：ファイア）	2.5	バーン	△
	床にもぐり、地響きを立てたあと相手の足元から飛び出す		
投獄（属性：無）	1.0	──	×
	監獄が床下を進んでいって相手の足元から飛び出し、命中すると閉じこめる		



⬆『クイーンベリー』などのアイスを使って、一気に上位のコマンドスタイルになるのも手。



⬆上位のコマンドスタイルのときは、カウンターを当てたらつづけてコンボを仕掛けよう。



⬆『スパイラルレイジ2』を避けている途中に距離が離れたときは、『デトネスクウェア』を使っておくと、トラップでダメージを与えられる。

アイアンプリズナーⅣ



出現ワールド	HP	攻撃力	防御力
●ミラージュアリーナ・闘技場の支配者	1500	36	19
●ミラージュアリーナ・覇者の復讐	1500	40	20

※監獄のHPは「100」

ダメージの変動倍率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	無
1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0

有効なステータス異常

スタン	フリーズ	ミニマム	暗闇	バーン	コンフュ	バインド	ポイズン	スロウ	ストップ	スリプル	デス	ゼログラビデ	マグネ	デジョン
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

特徴的な行動
- 『爆炎烈火』からつづけて『赤壁飛衝弾』を使うことが多い
- 『赤壁飛衝弾』の動作中は、フィールドからいなくなる

仮面も枷もはずれて、本来の力を取りもどしたアイアンプリズナー。積極的に攻めてくるうえにこちらの攻撃でひるまないので、フィニッシュコマンドを使うとき以外、接近戦は厳禁。遠くで『デトネスクウェア』を使いつつ、敵の行動に応じて以下のように戦おう。

●身体を赤くしてハンマーを振ってきたとき

2回目の振り上げまでガードすると、残りの攻撃はこちらが移動しなければ当たる可能性は低く、『デトネスクウェア』などで攻撃できる。

●回転しながら突っこんできたか床下にもぐったとき

回避行動を行なってかわすのが無難。床下にもぐったあとの飛び出しはガードしてもいいが、その場合も、直後に回避行動を使って逃げないと『スパイラルレイジ2』を受けかねない。

●身体を赤くして炎の監獄を出現させたとき

シュートロックコマンドでアイアンプリズナーを攻撃するか、回避行動で監獄を避けよう。

●こちらを吸引してきたとき

大きく離れれば吸引は届かないが、たとえ吸引されても、爆発にはガードや回避で対処できる。

●姿を消して空間を赤くしたとき

足場のフチに沿って回避行動をくり返し、パネルを避ける。アクアはガードをくり返してもOK。

使う技

技名/属性	威力倍率	ステータス異常	ガード
バーサクチャージ ハンマー	2.0×8回	―	△
属性 物理 爆炎	2.0	―	△
	身体を赤くして爆炎を発したあと、大きく踏みこみながらハンマーを2回振り上げ、つづけて3回振り下ろす。振り下ろしは最大で2回ヒットする		
スパイラルレイジ2	1ヒットごとに1.0か1.5	―	×
属性 無	炎をまとって横回転しながら長時間突撃しつづける。動作中は足元への攻撃を受けにくい		
ボルケーノ	2.5	バーン	△
属性 ファイア	床にもぐったあと相手の足元から飛び出す		
炎獄	1.5	―	×
属性 ファイア	燃える監獄が床下を進んでいって相手の足元から飛び出し、命中すると閉じこめる		
爆炎烈火 爆発	3.0	バーン	△
属性 爆発:ファイア 炎	1.0	―	△
炎:ファイア 吸引:無 吸引	1.0(※1)	―	×
	爆発を起こしたあと、「炎と化して飛んでいく→実体化したあと吸引で相手をひるませつつ引きこむ→爆発を起こす」を3回くり返す		
赤壁飛衝弾	1ヒットごとに2.0	―	△
属性 物理	爆発して姿を消すのと同時に空間を赤くして、壁から飛んでいくパネルで攻撃を行なう。パネルは2往復したあと爆発して消える		

※1……ダメージは与えないが、アビリティ『ダメージアスピル』の効果によるFOCUSゲージの増加量などに影響する



⬆『デトネスクウェア』がおもな攻撃手段になる。安全な状況で使って、敵を誘いこもう。



⬆『爆炎烈火』で吸引されても、爆発をガードすることは可能(タイミングはややシビア)。



ヴァニタスの思念

出現ワールド	HP	攻撃力	防御力
●キーブレード墓場	200	80	27

ダメージの変動倍率

物理	ファイア	ブリザド	サンダー	ダーク	無
0.5	0.25	0.25	0.25	0.25	0.5

有効なステータス異常

スタン	フリーズ	ミニマム	暗闇	バーン	コンフュ	バインド	ポイズン	スロウ	ストップ	スリプル	デス	ゼログラビデ	マグネ	デジョン
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

特徴的な行動

- バトル開始直後に『クローンバースト』を使うことが多い
- 「Xディスチャージ」の回転斬りをワープで中断し、ほかの技に切りかえることが多い
- 攻撃を側転で避けた直後に、『ダークファング』(弾による攻撃を避けたときは『シャドウダイブ』や『ダークスプライサー』)を使うことが多い
- 攻撃を受けたときに、その攻撃を無効にしつつ『ワープ斬り下ろし』『ダークスプライサー』を使うことが多い。『ワープ斬り下ろし』の闇の結晶を空中に発生させる場合もある
- 相手が『ケアルガ』など特定のマジックコマンドでHPを回復すると、つぎの行動で『ケアルガ』を使うことが多い

攻撃力と防御力がとても高く、ワープでこちらをかく乱しながら猛攻をくり返す強敵。HPこそ低いものの、ダメージ上限(→P.166)が10なので容易には倒せないばかりか、こちらの攻撃力や魔法力が低いうちは多くの技が通用しない。魔法力30を最低ラインとして操作キャラクターを十分に成長させ、右に記した基礎知識を読んでバトルにのぞもう。具体的な戦いかたは、以降に紹介する3種類の戦法を使いわけるといい。



⬅大半の技がガード不能でダメージも非常に大きい。



➡暗闇状態やコンフュ状態にする技まで使ってくる。

ヴァニタスの思念と戦うときの基礎知識

●HP回復はアイテムコマンドで行なう

『ケアルガ』などを使うと、敵も『ケアルガ』でHPを回復する。HP回復は『ポーション』などで行なおう。『ホーリー』『レストアガード(レストアバリア)』『ヒールストライク』を利用するのも手だ(『ホーリー』はヴェントゥス限定)。

●『ラストリーブ』などのアビリティをセット

倒されにくくするために、『ラストリーヴ』や『コンボリーヴ』をセットしておこう。

●『サンダーロール』などは使わない

回避用のアクションコマンドのうち、攻撃能力があるものは、無敵時間が短くて攻撃を避けにくい。『ドッジロール』などの攻撃能力を持たないコマンドをセットしよう。

●ディメンションリンクは利用できない

バトル中はD-LINKゲージがゼロになる。

●シュートロックコマンドは回避に使う

シュートロックコマンドでの攻撃は、まず当たらない。しかし、動作中は無敵になるので、『クローンバースト』を避ける手段にはなる。

●最初は近づいて◎ボタンで1回攻撃する

攻撃が当たる当たらないに関係なく、最初に『クローンバースト』を使われるのを防げる。

●態勢を立て直すときは岩壁に隠れる

お互いのあいだに岩壁があると、ヴァニタスの思念はそのうち足を止めて待機する。岩壁の裏へとっさに逃げこむのは大変だが、成功すれば、安全に『ポーション』などを使える。

●『クローンバースト』はタイミングよく回避

『クローンバースト』をかわすには、ロックオンを解除し、黒い球がそばにくるたびに(テラはそれよりも一瞬早く)「向かって横～ななめ後方」へと回避行動を行なうのが比較的ラク。ただし、2、6、8回目の攻撃はタイミングが早いので、回避も少し早めよう。なお、8回目にくる突進は、こちらの攻撃で止めることもできる。

➡次ページへつづく

使う技

技名／属性	部位	威力倍率	ステータス異常	ガード
連続斬り	突進斬り	1.0	──	○
属性 突進斬り：物理	斬り上げ	1.5	──	×
斬り上げ：無 闇の刃：無	闇の刃	0.5	コンフュ	×
		突進斬りから回転斬り上げをくり出して三日月型の闇の刃を放つ		
ワープ斬り下ろし	武器	1.5	──	○
属性 物理	闇の結晶	1.5	──	△
		相手の背後の空中にワープし、武器を振り下ろして地面から闇の結晶を突き出す		
ダークファイガ		2.0(分裂後は1.0×5回)	──	△(※1)
属性 物理		相手を追う火球を放つ。火球は途中で5つに分裂し、高速で飛んでいく		
ダークサンダガ		2.0	──	×
属性 無		跳び上がり、斜め下に向けて扇状に雷を放つ		
シャドウダイブ	武器	1.5	──	×
属性 無	衝撃波	1.0	──	×
	炎&火柱	1.0	──	×
		武器を振り下ろしつつ地中にもぐり、相手を追って地中を進んだあと、武器でなぎ払いながら地上へ飛び出し、衝撃波を放つと同時に炎を振りまく。炎は放物線軌道で飛んでいき、地面に落ちると火柱を立てる		
Xディスチャージ	衝撃波	1ヒットごとに1.0	──	×
属性 無	回転斬り	2.0	──	×
	ジャンプ斬り	1.5	──	×
	X字斬り	1.5	──	×
	X字の刃	1.0	──	×
		身体から衝撃波を放ったあと、「回転斬り→ジャンプ斬りをくり出して4方向へ衝撃波→回転斬り→跳びのきながらX字斬りをくり出してX字の刃を放つ」と攻撃		
ダークスプライサー		1ヒットごとに1.5	──	○
属性 物理		相手のそばへワープして数回斬りつけることを、1～数回行なう。ワープの瞬間にも、触れた相手にダメージを与える		
ダークスパイラル		2.0×1～3回	──	×
属性 無		キーブレードを構えての突進を1～3回行なう		
ダークキャノン		1ヒットごとに2.5	──	×
属性 無		多重ロックオンを行なったあと、レーザーを放ちながら相手のほうへ向きを変えていく		
ケアルガ		(HP回復)	──	──
属性 ──		自分のHPを50回復する		
回転突進斬り		1.5	──	○
属性 物理		ドリル回転しながら突っこむ		
ダークファング		1ヒットごとに3.0	暗闇	×
属性 無		ワープ後に高速移動しながら闇のキバを配置し、空間を暗くしてキバではさみこむ		
クローンバースト		1ヒットごとに1.5か2.0	暗闇	×
属性 無		闇の球体に包まれて、分身による攻撃を7回行なったあと自分が突っこむ。動作に応じて威力が変わる。7回目の攻撃まで無敵		

※1……分裂後の火球は、テラとヴェントゥスの場合はガードしても直後に背中に当たる

戦法①：『バニッシュ』で姿を消して戦う

『バニッシュ』で姿を消していると、断続的にしか敵に狙われずにすむ。『バニッシュ』をふたつセットして、使ったほうのリロードを示すゲージが半分たまったころにもう一方を使うことをくり返せば、姿を消しつづけながら戦うことも可能だ。

攻撃手段は『デトネスクウェア』が効果的。『デトネスクウェア』でトラップを設置し、設置位置から『スナイプバーニング』を敵に当ててトラップに誘いこもう。『スナイプバーニング』を使うのは、「姿を消しているときに攻撃を当てると、敵はその瞬間にこちらがいた場所を狙って行動する」という性質を利用するためだ。トラップが命中するたびに狙いをつけ直されるので、しばらく回避行動で逃げまわりながら、つぎに『バニッシュ』を使う準備をするといい。なお、ヴェントゥスの場合は、最初に近づいて◉ボタンで攻撃したときや、近くで敵がトラップを踏んで吹き飛んだときに、『トルネド』を当てる手もある。



⬅アクアの場合は『デトネチェイサー』で代用可能。



⬆『スナイプバーニング』でトラップに誘いこむ。バーン状態にはできないが、ロックオン中ならほぼ確実に当たるので使いやすい。



⬆『トルネド』は、敵を巻き上げるのに成功すれば竜巻が消えるまでダメージを与えつづける。

INDEX

戦法②：トラップを設置しつつ反撃のチャンスを狙う

ヴァニタスの思念の技を回避行動でかわす合間に、『デトネスクウェア』などでトラップを設置し、近づいてくるときに踏ませるのも有効。さらに、以下にあげるような方法でもダメージを与えていこう。◎ボタンで攻撃するときは、1発当てたらすぐに回避行動で離れるのが安全だが、少しくらいダメージを受けても大丈夫なときなら、コンボフィニッシュを出さないようなペースでくり返し攻撃してもいい。

●『ダークスプライサー』をガードして反撃

ワープして斬ってきたときに、ガード後のカウンターでダメージを与える。1発目の攻撃をとっさにガードするのは困難だが、2回つづけてワープしてきた場合は、ほぼ確実にもう1回ワープするので、そのときならガードしやすい。なお、『ファイガ』などの弾を側転で避けさせると、直後に『ダークスプライサー』を誘えることがある。

●『ダークキャノン』の動作中に背後から攻撃

ヴァニタスの思念が多重ロックオンをはじめたら、すばやく背後へまわりこめば、敵の技の動作が終わるまで一方的に攻撃できる。このときだけは、連続してダメージを与えても問題ない。

●空中からの攻撃を避けて反撃

『ダークサンダガ』や『Xディスチャージ』で空中から攻撃してくるときに、その攻撃を回避行動でくぐれば、近づいてダメージを与えることが可能。



⬆ヴァニタスの思念の技のうち『ダークスプライサー』だけは、ガード後の反撃を狙いやすい。



⬆こまめに『ファイガ』などの弾でけん制すれば、『クローンバースト』を使われる可能性がかなり下がるうえ、敵の行動も制限できる。

戦法③：岩壁の裏から敵に届く技で攻撃

P.520の基礎知識で説明したとおり、お互いのあいだに岩壁があると、ヴァニタスの思念はいずれ待機する。その状況で、敵との距離がある程度近ければ、岩壁に隠れたまま攻撃することが可能だ。オススメの技は、下の表のとおり。

攻撃を当てたときには、ヴァニタスの思念がワープして反撃を行なってくることがある。その場合は、すぐに岩壁の反対側へ逃げこんで、敵が待機した時点でHPを回復し、改めて攻撃し直そう。あらかじめ、『デトネスクウェア』などで自分の足元にトラップを設置しておくと、それを踏んだヴァニタスの思念が運よく吹き飛んだときに、余裕を持って反対側に逃げこむことができる。

岩壁の裏から攻撃するのにオススメの技

キャラクター	オススメの技
テラ	メガフレア、メテオ
ヴェントゥス	トルネド
アクア	メガフレア、アイスバラージュ



⬅敵が遠い場合は、岩壁から顔を出して近寄らせる。



➡周囲にトラップを設置してから攻撃を行なおう。



⬆上の表内の技なら、岩陰に隠れたままでも攻撃が届く。ただし、『トルネド』の場合は、竜巻を操作して敵に当てる必要がある。

ULTIMANIAへの手引き 3

上級者のためのエネミー講座

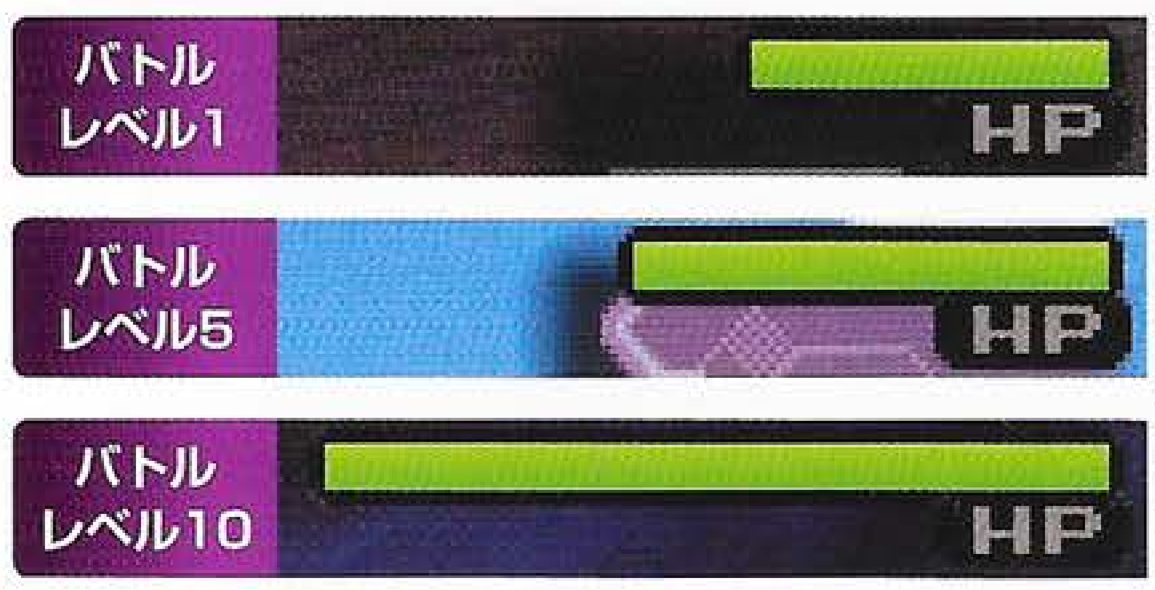
それぞれの敵に関するデータは、P.468～522に掲載したとおり。ここでは、敵全般について、より深く知りたい人向けの情報を紹介していこう。

講座1 敵のステータスは「基礎ステータス」から決まる

すべての敵のステータス（最大HP、経験値、攻撃力、防御力）は、バトルレベルに応じた「基礎ステータス」をもとに、右下の表の法則で決まる。たとえば、攻撃力や防御力は、バトルレベルが同じであれば、ノーマル敵もボス敵も同じ値になるわけだ。バトルレベルに応じた基礎ステータスと、そのバトルレベルになるワールドの例は、下の表のとおり。

例外として、ミラージュアリーナにはバトルレベルがない。そのかわりに、『アリーナモード』で挑戦することができるバトルごとに、専用の基礎ステータスが設定されている（→P.524）。

敵のステータスの変化（ブルーザーの最大HPの場合）



←基礎ステータスはバトルレベルに応じて上がり、そのぶん敵の最大HPなどが増える。

敵のステータスの決定法則

ステータス		決定法則
最大HP	ノーマル敵	「基礎HP×敵ごとのHP倍率」になる
	ボス敵	（敵ごとに専用の値になる）
攻撃力		基礎攻撃力と同じ値になる
防御力		基礎防御力と同じ値になる
経験値	ノーマル敵	「基礎経験値×敵ごとの経験値倍率」になる
	ボス敵	（ゼロになる）

※敵に魔法力はなく、すべての技のダメージ量が攻撃力をもとにして決まる
※「HP倍率」「経験値倍率」は、それぞれの敵のページに掲載

バトルレベルに応じた基礎ステータス

バトルレベル	基礎HP	基礎攻撃力	基礎防御力	基礎経験値	はじめて訪れる時点でそのバトルレベルになっているワールド		
					テラ編	ヴェントゥス編	アクア編
1	30	7	3	4	エンチャンテッド・ドミニオン	ドワーフ・ウッドランド	キャッスル・オブ・ドリーム
2	31	8	3	6	キャッスル・オブ・ドリーム	キャッスル・オブ・ドリーム	ドワーフ・ウッドランド
3	32	11	4	8	ドワーフ・ウッドランド	エンチャンテッド・ドミニオン	エンチャンテッド・ドミニオン
4	36	14	6	10	レイディアントガーデン		
5	40	16	9	13	ディズニータウン、オリンポスコロシアム		
6	46	19	12	17	ディープスペース		
7	53	23	14	25	ネバーランド		
8	57	25	15	35	（はじめて訪れる時点でこのバトルレベルになっているワールドはない）		
9	61	26	15	48	キーブレード墓場		
10	66	27	16	65	キーブレード墓場（いずれかの主人公でクリアしたあと）		レイディアントガーデン（ラストエピソード）
99	──	80	27	──	キーブレード墓場（ヴァニタスの思念とのバトル中）		

※「──」はデータが適用される敵がいないことを示す
※大半のワールドのバトルレベルは、レイディアントガーデンをクリアした時点で＋1、キーブレード墓場へ行けるようになった時点で＋1～2される（→P.532～593）

講座2 ミラージュアリーナでは敵の能力などが変わる

ミラージュアリーナの『アリーナモード』で出現する敵は、ほかのワールドで現れたときとは、いくつかのちがいがある。具体的には右記のとおりで、基礎ステータスや落とすものなど、多岐にわたって変化しているのだ。



⬅敵のステータスは、最初の「審判の時」からすでに物語中盤並みになっている。



⬆命中時にこちらをしばらく捕らえる技は、ダメージを1回与えるのみに変化。

ミラージュアリーナでHPプライズを落とすノーマル敵

名前	HPプライズのサイズと数
ブルーザー	小×1
イリタブルタンク	小×1
パイルフェイス	赤：大×3、黄：大×2
ワイルドブルーザー	小×1

※パイルフェイスの「赤」「黄」は、中央の顔の色を示す

ミラージュアリーナでのちがい

- **基礎ステータスが専用の値になる**
  『アリーナモード』のバトルごとに、基礎ステータスが決まっている(下の表を参照)。
- **ノーマル敵の経験値倍率が変化**
  一律で「0.5」になる。例外はシェイドジェリーで、倍率がゼロになるため、いくら倒しても経験値が得られない。
- **ノーマル敵が落とすプライズが変化**
  傾向としては、HPプライズを落とす敵の種類が減り(左下の表を参照)、D-LINKプライズをどの敵も落とさなくなる。
- **プライズボックスを落とさない**
  本来ならプライズボックスを落とすことがあるはずの敵も落とさなくなる(※1)。
- **一部の技の効果が変化**
  チェストスパイダーの『食べる』、ホイールマスターの『ストリングオブデス』、カースドキャリッジの『吸いこみ』(オンライン時)が該当。本来は相手を捕らえたままダメージを与えるこれらの技が、命中時にダメージを1回与えるだけになる。
- **一部の敵の行動パターンが少し変化**
  たとえば、チェストスパイダーは最初から正体を現しており、ハデスは最初から積極的に攻めてくる。

※1……「呪いの輪廻」でカースドキャリッジが呼び出すソーンバイトをのぞく



『アリーナモード』での基礎ステータス

ランク	バトル名	基礎HP	基礎攻撃力	基礎防御力	基礎経験値
★	審判の時、財宝のありか	50	13	4	10
	呪いの輪廻	55	16	5	12
★★	駆ける紡ぎ手、幻惑せし者	60	19	7	15
	牢獄の番人	75	21	10	19
★★★	欲を見つめる目	75	21	10	19
	集いたる暴君、振り下ろされた罰	85	24	13	27
★★★★	凍える息吹、幻影の魔術師	105	30	16	45
★★★★★	闘技場の支配者	130	36	19	63
	覇者の復讐	──	40	20	──

※「ランク」は、バトルを選択する画面で表示されるもの　※「──」はデータが適用される敵がいないことを示す

講座3 ガードや回避行動を行なう敵が存在する

下にあげた5種類の敵は、こちらの攻撃をガードすることがある。このガードは、操作キャラクターのガード(→P.167)と同様の性質を持つが、一部の敵にかぎり防ぐ攻撃の種類がちがう。

そのほか、こちらの攻撃に対して、バックステップやワープといった回避行動を行なうボス敵も存在する。回避行動を行なうボス敵と、回避するときの動作のバリエーションは、右下の表のとおり。バックステップと側転は動作中にダメージを受けてもひるみにくいのが、ワープと高速移動は動作中に無敵となるのが特徴だ。



←バックルブルーザーは、行動可能な状況であれば前方からの攻撃をつねにガードする。



→側転などは無敵にならないので、こちらの技が当たればダメージを与えることが可能。

ガードを行なう敵と防ぐ攻撃

名前	防ぐ攻撃
シューゲイザー	無属性以外の攻撃
バックルブルーザー	ベースコマンドとアタックコマンドによる攻撃(前方から受けた場合のみ)
フック船長	無属性以外の攻撃
マスター・エラクゥス	無属性以外の攻撃
テラ=ゼアノート	ダーク属性と無属性以外の攻撃

回避行動を行なう敵と回避の動作

名前	回避の動作
ヴァニタス	バックステップ、側転、ワープ
ザックス	バックステップ
マスター・ゼアノート	ワープ
テラ=ゼアノート	高速移動、ワープ
ヴェントゥス=ヴァニタス	ワープ

講座4 キーブレード墓場では巨大化する敵がいる

キーブレード墓場で竜巻に飲みこまれたときに出現する敵のうち、右記の5種類は、ほかの場所に現れたときよりもサイズが大きい。その見た目どおり、身体を使った体当たりなどの攻撃範囲が広がっているほか、巨大化にともない移動速度も上がっている。

サイズが大きくなる敵

- フラッド
- シューゲイザー
- メディシンボトル
- イエローマスタード
- クロノツイスター



←「巨大なぶんステータスが高い」ということはないが、威圧感は相当なもの。



↑サイズが大きくなっても、イエローマスタードにコンボを当てにくい点は変わらない。

ダイアログエディター　【所属：東京開発チーム】

須賀麻子

Asako Suga



代表作　『KH』シリーズ、FFⅦ アドベントチルドレン、クライシス コア -FFⅦ-、ディシディアFF

Q ボイスが非常に多いですが苦労した点は？

A イベントシーンのボイスを数えてみたところ、4200個ぐらいありました！　ひとつひとつのボイスにファイル名をつけて管理しているのですが、どのキャラクターのどのイベントかがすぐにわかるよう、ファイル名を工夫するのにいつも苦労しています。

Q どれくらいの期間をかけて、どういう順番でボイスを収録しましたか？

A まずディズニー映画のワールドから開始し、最後にメインのストーリー部分を収録するという順番で、半年近くかかりました。最初のころはエンディングの一部が決まっていなかったので、声優さんや私たちスタッフも、「最後はどうなるんだろう？」と楽しみにしていましたね。

Q 一番気に入っているセリフは？

A スティッチが、テラやアクアの名前を言うシーンのセリフです。たどたどしい言いかたがとてもかわいくて、気に入ってます。

Q 今回の作品で聞いてほしいところは？

A ヴェントゥスがスクルージと会話する場面や、アクアとザックスが優勝のお祝いについて話すところなど、コミカルなシーンがいくつかあります。「シリアスなストーリーだからこそ、こういうシーンは大事にしたい！」というディレクターのこだわりのもとに収録したシーンなので、ぜひ聞いていただきたいです。

自分だけが知っている本作の秘密

収録現場でセリフを書きかえる場合は、スタッフのあいだで意見を出し合うことが多いのですが、リアのセリフを変えるときは声優さんみずから提案いただいたセリフがキャラクターにピッタリで、満場一致で即採用となりました。提案したご本人はビックリされてましたが(笑)。

サウンドデザイナー　【所属：東京開発チーム】

稲倉　遼

Ryo Inakura



代表作　『KH』シリーズ、FFX、X-2、FFⅦ アドベントチルドレン、クライシス コア -FFⅦ-

Q どれくらいの数の効果音を、どれくらいの期間で作りましたか？

A 開発には初期から参加しましたが、同時に『KH Days』の制作も行なっていたため、実質的には1年未満で作りました。効果音の数は、全部で7000個くらいだったと思います。

Q 本作での新しいチャレンジはありますか？

A アンヴァースのコンセプトは「感情」ということでしたので、感情がこめられた"人間の声"を使ってみました。アンヴァースの行動や攻撃などの音は、すべて人間の声にさまざまな処理を加えて作られています。

Q 主人公3人は、効果音でどのような差別化を図っていますか？

A テラは重厚さを、ヴェントゥスはスピード感を、アクアはキラキラとした魔法の力を表現できるように作成しました。

Q 一番気に入っている効果音は？

A キーブレードライド時の音が、主人公ごとにちがうのが気に入っています。それから、効果音ではないですが、『リズミックアイス』で「FANTASTIC」だったときのボイスが好きです。

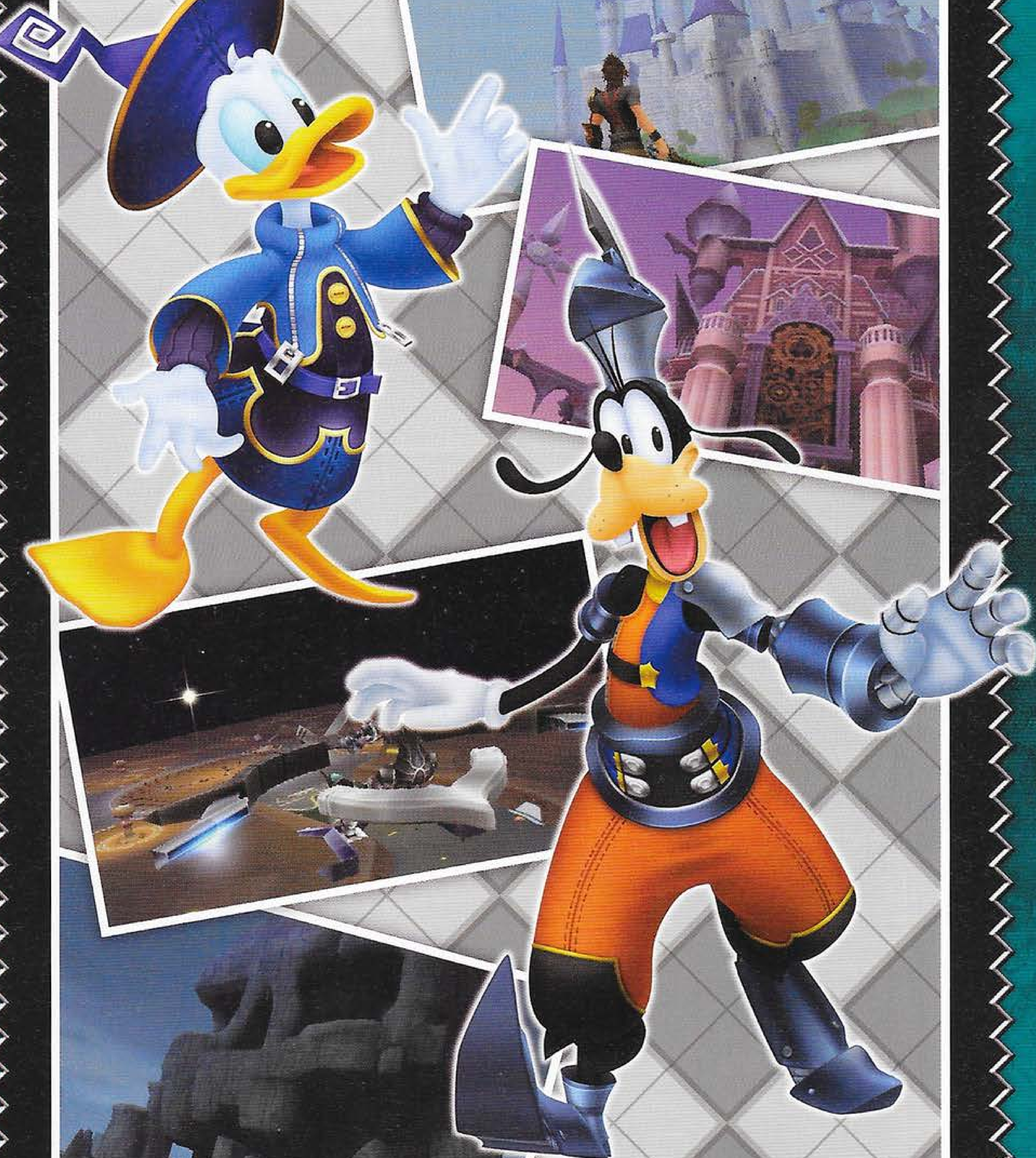
Q 開発中の忘れられない思い出があれば教えてください。

A サウンドスタッフのチームワークが良かったことです。全員のモチベーションが高く、クオリティアップのための開発終盤の作業では、セクションの垣根を越えて協力し合いました。打ち上げのビールは最高においしかったです。

自分だけが知っている本作の秘密

クリア時のバトルレポート画面で流れているのは、『KH I』のタイトル画面の曲です。『KH I』につながるように、という意図がこめられていて、うしろで流れていた波の音も再現しています。

CHAPTER 8



マップ

MAP

ワールドマップ
WORLD MAP

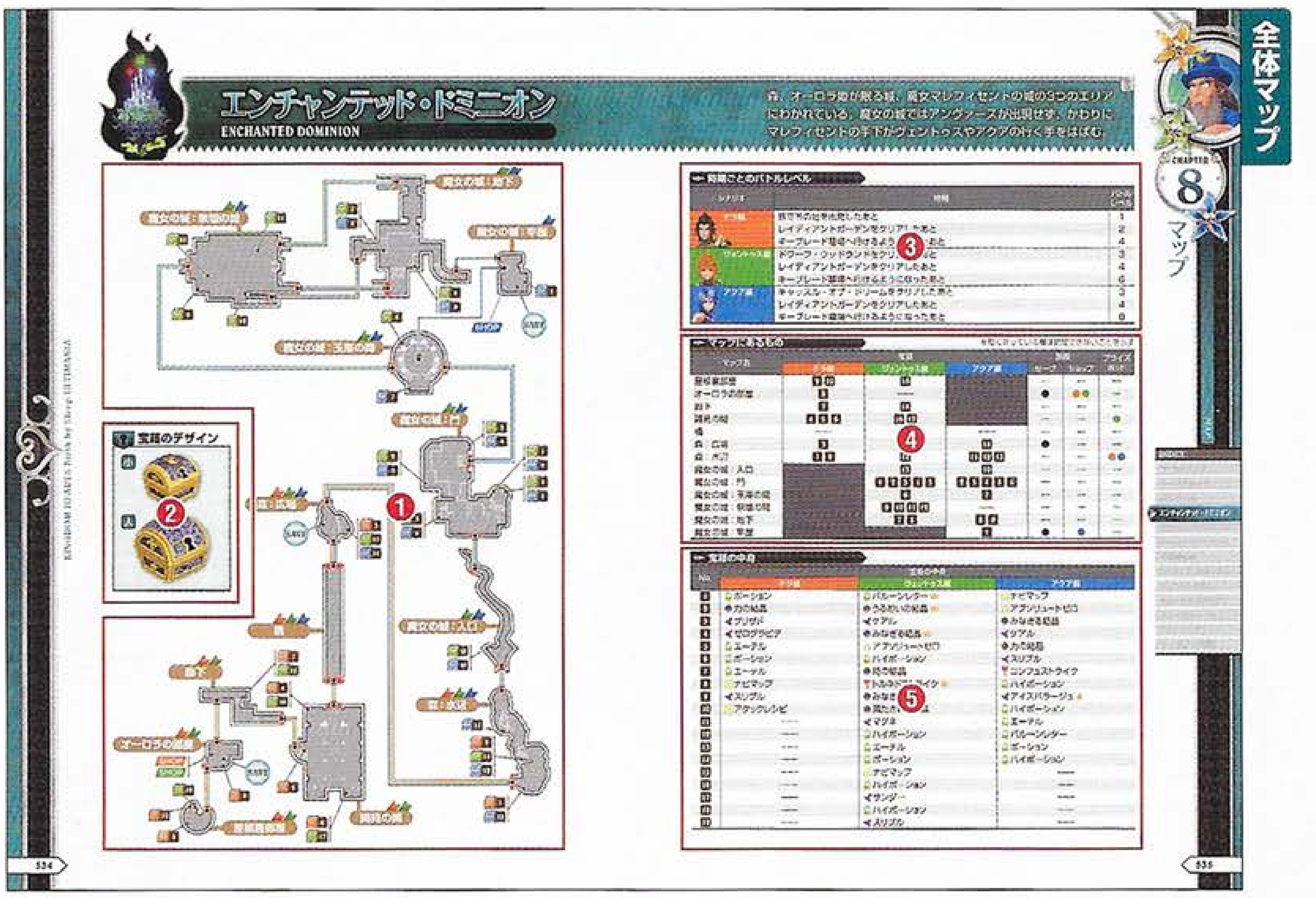


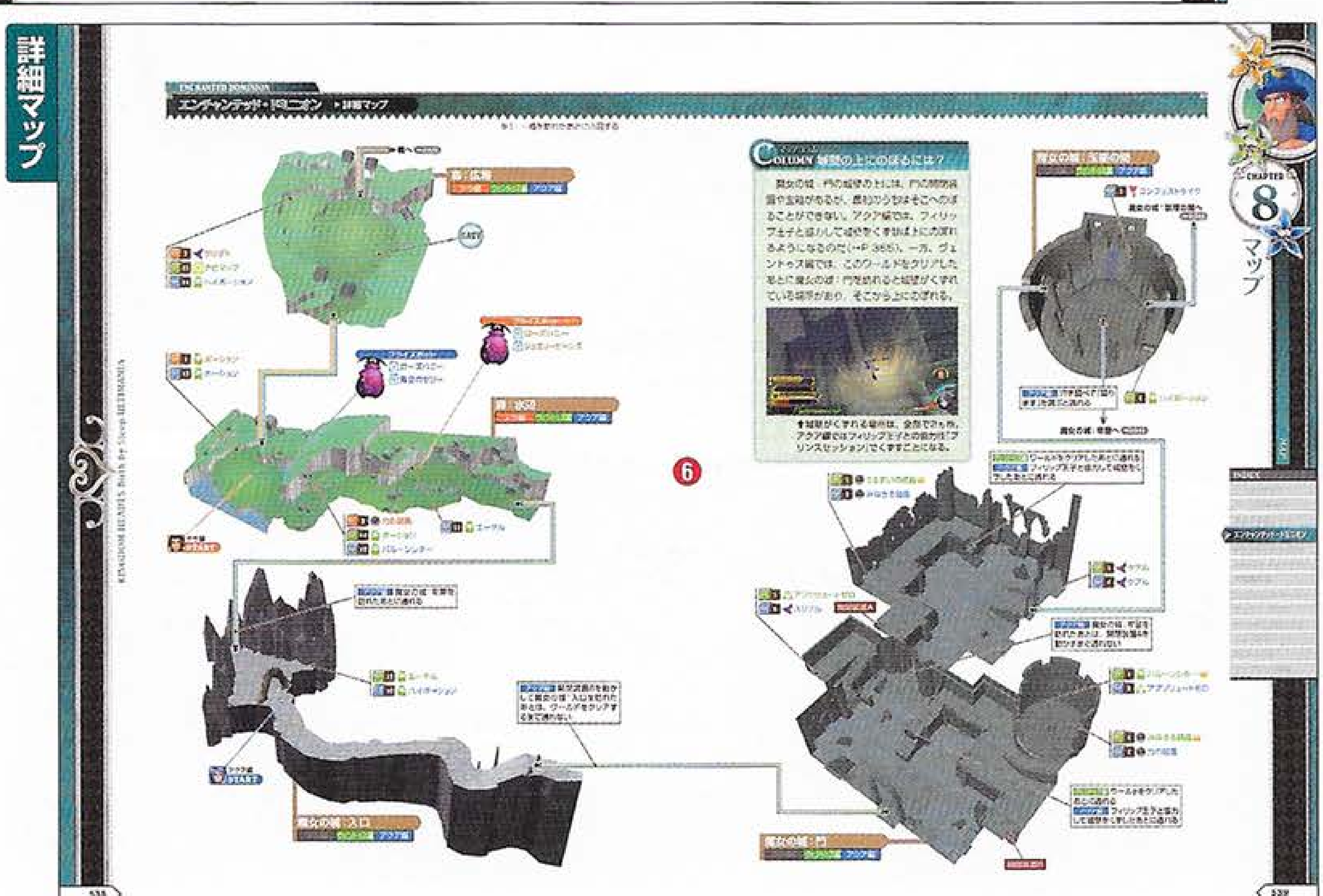
本作の物語は、キーブレードに乗ってワールドマップを移動し、各ワールドを訪れることで進んでいく。訪問できるワールドは、最初はひとつしかないが、物語を進めるにつれて増えていくのだ。



マップページの見かた

この章では、ゲーム中に出てくる各ワールドを、全体像が把握できる「全体マップ」と、個々のマップの立体図が見られる「詳細マップ」のふたつの形式で紹介している。冒険に役立てて欲しい。





❶**全体マップ**……そのワールドの全体図。記号の意味は下の表のとおり。
❷**宝箱のデザイン**……そのワールドにある宝箱の外見。
❸**時期ごとのバトルレベル**……各シナリオでそのワールドを訪れたときのバトルレベルと、そのレベルになる時期。数字が大きいほど、出現する敵が手ごわくなる(→P.523)。
❹**マップにあるもの**……宝箱やセーブポイントの有無などを、そのワールドのマップ別に一覧できるようにした表。それぞれの欄の意味は以下のとおり。
- **宝箱**…各シナリオで開けられる宝箱の番号。❶「全体マップ」と対応しており、中身については❺「宝箱の中身」に記載している。「──」は宝箱がないことを、暗くなっている欄はそのマップを訪問できないことを示す。
- **セーブ**…「●」はセーブポイントがあることを、「ー」はないことを示す。
- **ショップ**…「●」はテラ編に、「●」はヴェントゥス編に、「●」はアクア編に、コマンドショップがあることを示す。また、「ー」はコマンドショップがないことを示す。
- **プライズポット**…「●」はテラ編に、「●」はヴェントゥス編に、「●」はアクア編に、プライズポットが出現することを示す。また、「ー」はプライズポットが出現しないことを示す。

❺**宝箱の中身**……各シナリオで開けられる宝箱の中身。番号は、❶「全体マップ」や❹「マップにあるもの」と対応している。なお、「★」は『エアスライド』や『スライドダッシュ』など特定のコマンドを利用しなければ入手できないことを、「♛」はそのワールドをクリアしたあとでなければ入手できないことを示す。
❻**詳細マップ**……ワールド内の詳細なマップ。記号の意味は下の表のとおり。

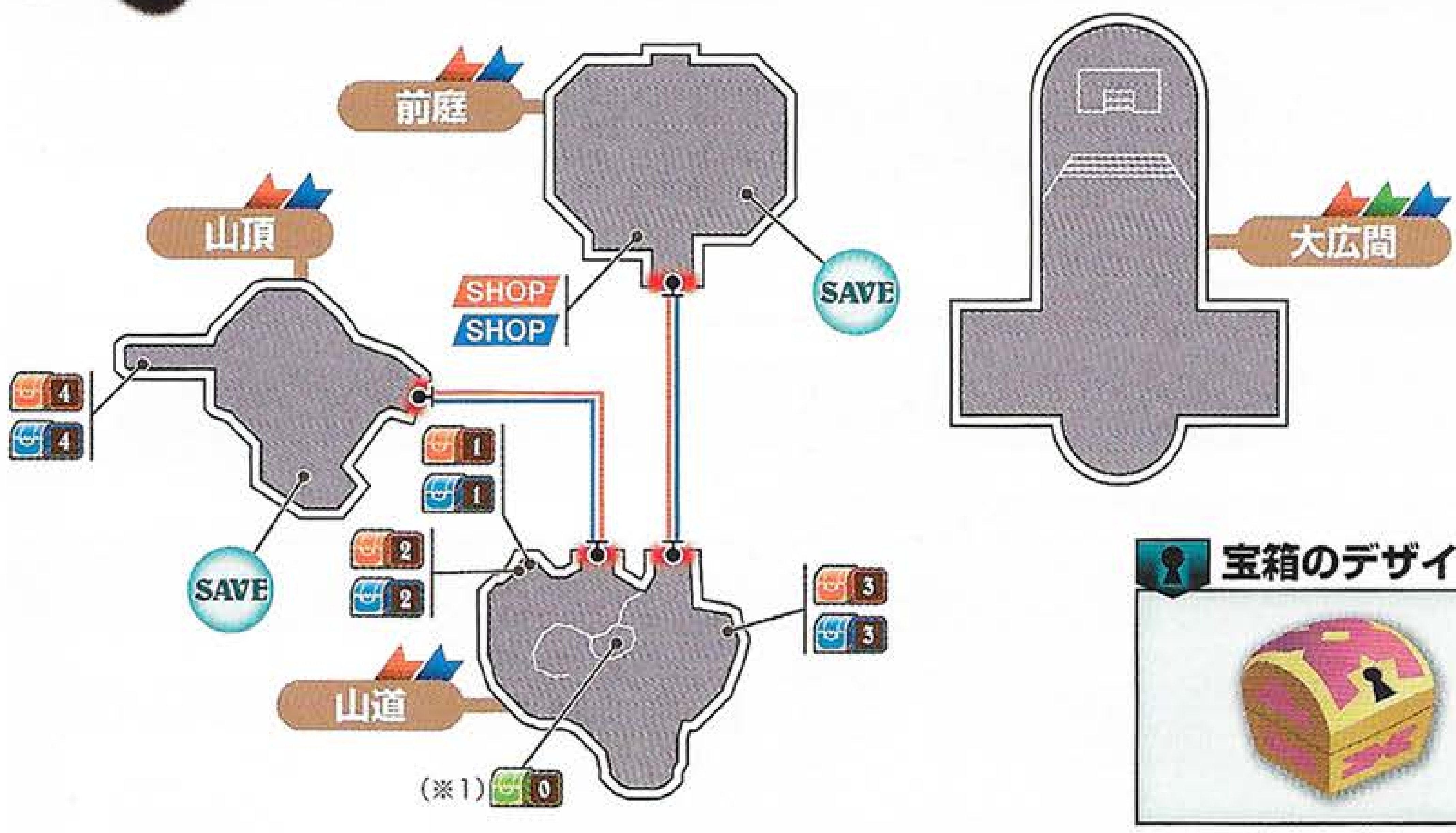
色とシナリオの対応

この章の各要素では、対応するシナリオを以下の3色で示している
■……テラ編　■……ヴェントゥス編　■……アクア編

全体マップ&詳細マップの記号の意味

	シナリオ			記号の意味
	テラ編	ヴェントゥス編	アクア編	
全体マップ	大広間			マップの名前。「▲」はテラ編で、「▲」はヴェントゥス編で、「▲」はアクア編で、そのマップを訪問できることを示す
詳細マップ	地下広間 テラ編 ヴェントゥス編 アクア編			マップの名前と、そのマップを訪れることができるシナリオ。暗くなっているシナリオは、そのマップを訪問できない
詳細マップ	テラ編 START	ヴェントゥス編 START	アクア編 START	そのワールドをはじめて訪れたとき、最初に行動可能になる場所
全体マップ・詳細マップ	●═●			マップのつながり。線の色は、移動可能なシナリオを示す。ほかのページに掲載しているマップにつながる場合は、移動先のマップ名などを記載。詳細マップでは、特定の条件を満たさなければ移動できない場合は、その条件を併記している
全体マップ・詳細マップ	1	1	1	宝箱。番号は本書で独自につけたもので、「レポート」の「宝物リスト」に表示される最終的な順番と対応している。全体マップでの宝箱の中身、および「★」や「♛」の意味については、❺「宝箱の中身」を参照
全体マップ・詳細マップ	SAVE			セーブポイント
全体マップ・詳細マップ	SHOP	SHOP	SHOP	コマンドショップ
詳細マップ	プライズポット トゥーンカレー とんがりペッパー	プライズポット トゥーンカレー とんがりペッパー	プライズポット トゥーンカレー とんがりペッパー	プライズポットの出現場所と、デリシャスプライズから得られるフレーバーの候補。実際に入手できるフレーバーの決まりかたについては、P.225を参照
詳細マップ	ミニゲーム ランブルレーシング ➡P.426			プレイできるミニゲームと、その解説をしているページ
詳細マップ	開閉装置A			近づいたり攻撃を当てたりすることで利用できる仕掛けなど

旅立ちの地
LAND OF DEPARTURE



宝箱のデザイン

時期ごとのバトルレベル

シナリオ	時期	バトルレベル
テラ編	ゲームを開始したあと	1
	旅立ちの地を出発したあと	—
	エンデャンテッド・ドミニオンをクリアしたあと	1
	謎の荒野(2回目)を訪れたあと	8
	キーブレード墓場へ行けるようになったあと	—
ヴェントゥス編	ゲームを開始したあと	1
	旅立ちの地を出発したあと	—
	謎の荒野(2回目)を訪れたあと	1
	キーブレード墓場へ行けるようになったあと	—
アクア編	ゲームを開始したあと	1
	旅立ちの地を出発したあと	—
	キャッスル・オブ・ドリームをクリアしたあと	1
	ネバーランドをクリアしたあと	—

マップにあるもの

※暗くなっている欄は訪問できないことを示す

マップ名	宝箱				施設		プライズポット
	プロローグ	テラ編	ヴェントゥス編	アクア編	セーブ	ショップ	
前庭	—	—		—	●	●●	—
山道	0	1 2 3		1 2 3	—	—	—
山頂	—	4		4	●	—	—
大広間		—	—	—	—	—	—

宝箱の中身

No.	宝箱の中身			
	プロローグ	テラ編	ヴェントゥス編	アクア編
0	スライドダッシュ(※1)	—	—	—
1	—	力の結晶(※2)	—	きらめく結晶(※3)
2	—	ハイポーション(※2)	—	ハイポーション(※3)
3	—	ストップ(※2)	—	バインド(※3)
4	—	うるおいの結晶(※2)	—	時の結晶(※3)

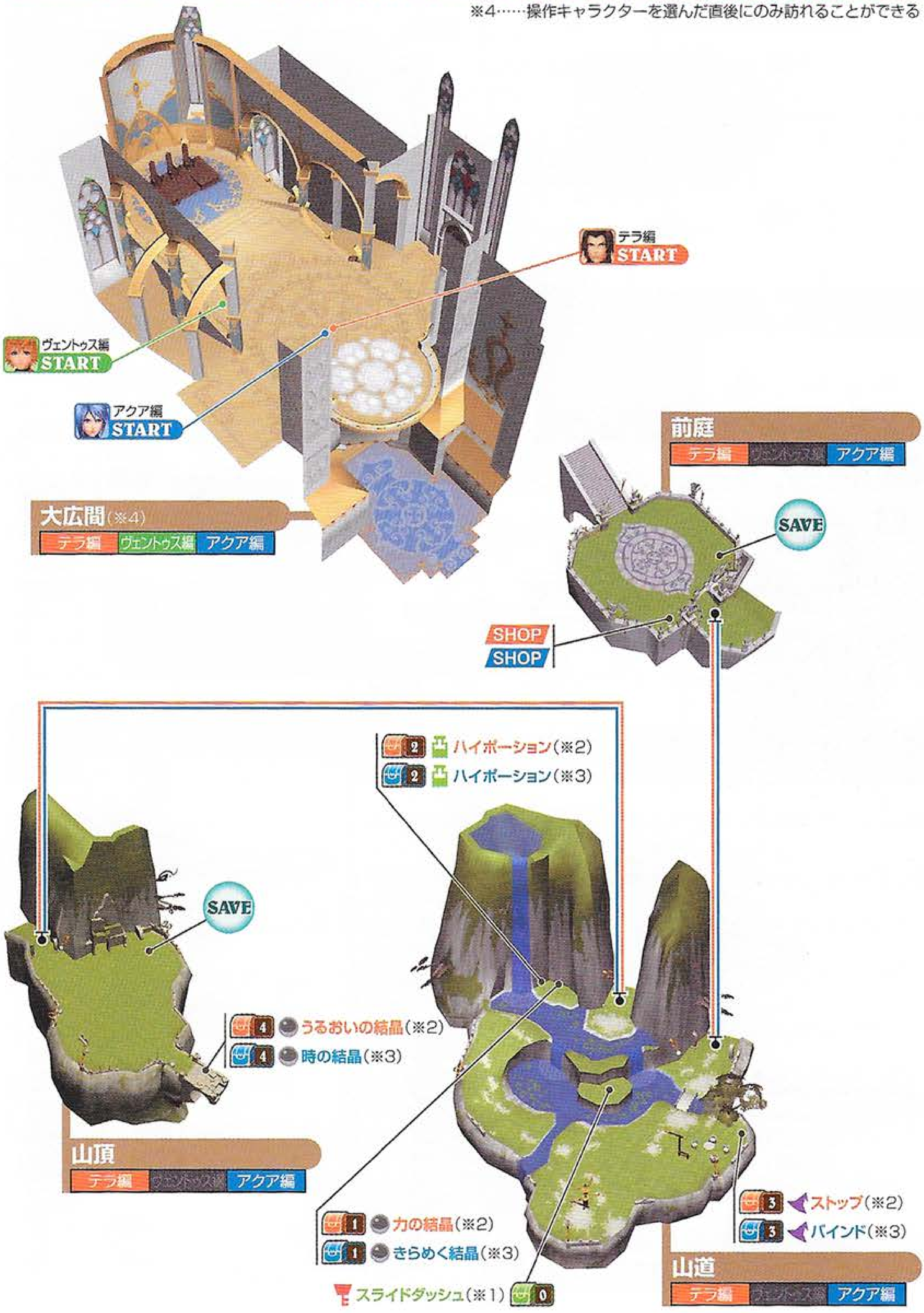
※1……プロローグで入手可能。「レポート」の宝物リストには表示されない
※2……エンチャンテッド・ドミニオンをクリアしてから謎の荒野(2回目)を訪れるまでのあいだのみ入手可能
※3……キャッスル・オブ・ドリームをクリアしてからネバーランドをクリアするまでのあいだのみ入手可能

本作の物語はこのワールドからスタート。大広間での承認試験のあとはいったん訪れることができなくなるが、テラ編とアクア編では別のワールドをクリアしたのち、ふたたび探索できるようになる。

LAND OF DEPARTURE

旅立ちの地 ▶詳細マップ

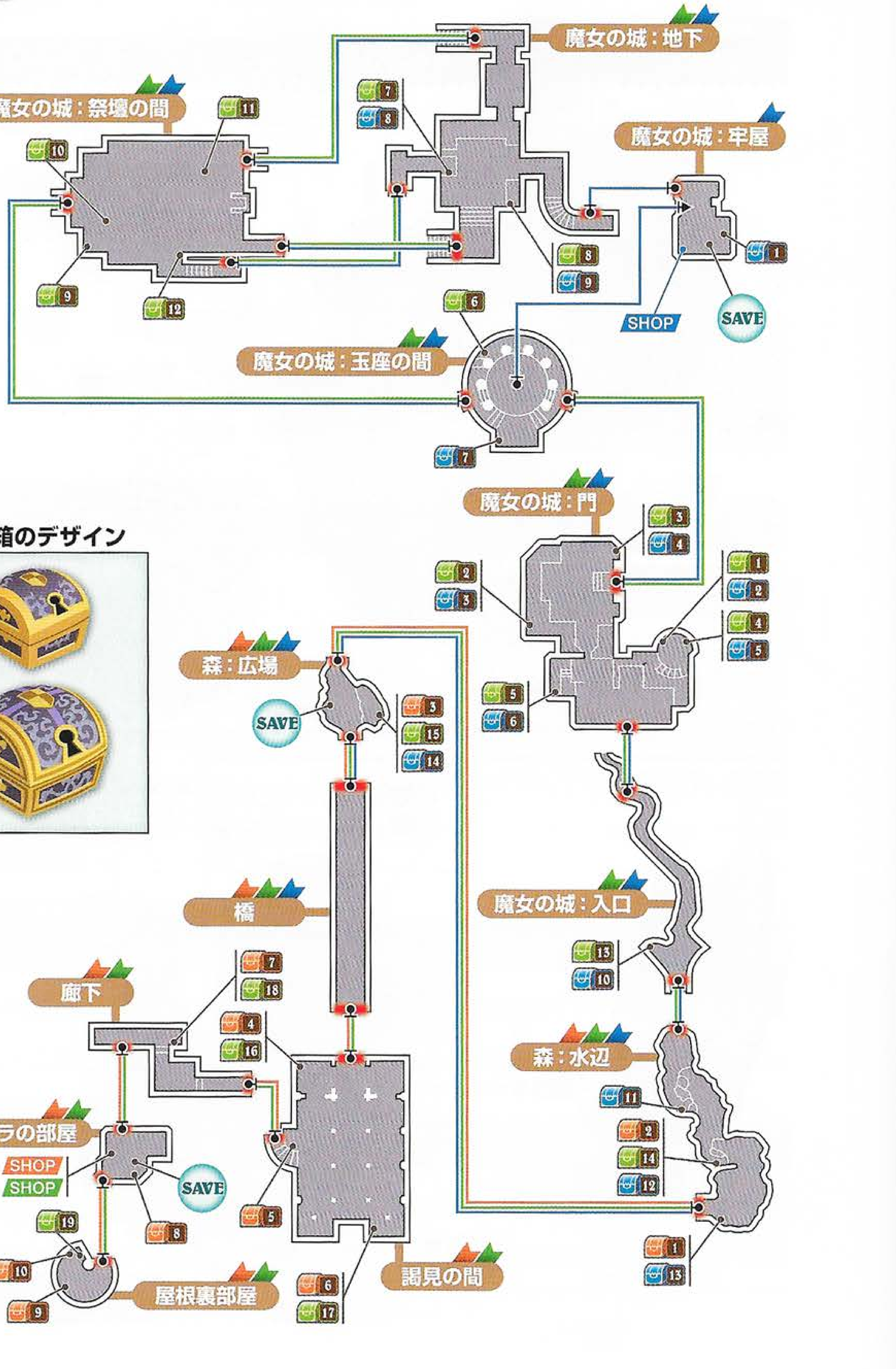
※4……操作キャラクターを選んだ直後にのみ訪れることができる



INDEX



エンチャンテッド・ドミニオン
ENCHANTED DOMINION



宝箱のデザイン

小

大

森、オーロラ姫が眠る城、魔女マレフィセントの城の3つのエリアにわかれている。魔女の城ではアンヴァースが出現せず、かわりにマレフィセントの手下がヴェントゥスやアクアの行く手をはばむ。

時期ごとのバトルレベル

シナリオ	時期	バトルレベル
テラ編	旅立ちの地を出発したあと	1
	レイディアントガーデンをクリアしたあと	2
	キーブレード墓場へ行けるようになったあと	4
ヴェントゥス編	ドワーフ・ウッドランドをクリアしたあと	3
	レイディアントガーデンをクリアしたあと	4
	キーブレード墓場へ行けるようになったあと	6
アクア編	キャッスル・オブ・ドリームをクリアしたあと	3
	レイディアントガーデンをクリアしたあと	4
	キーブレード墓場へ行けるようになったあと	6

マップにあるもの

※暗くなっている欄は訪問できないことを示す

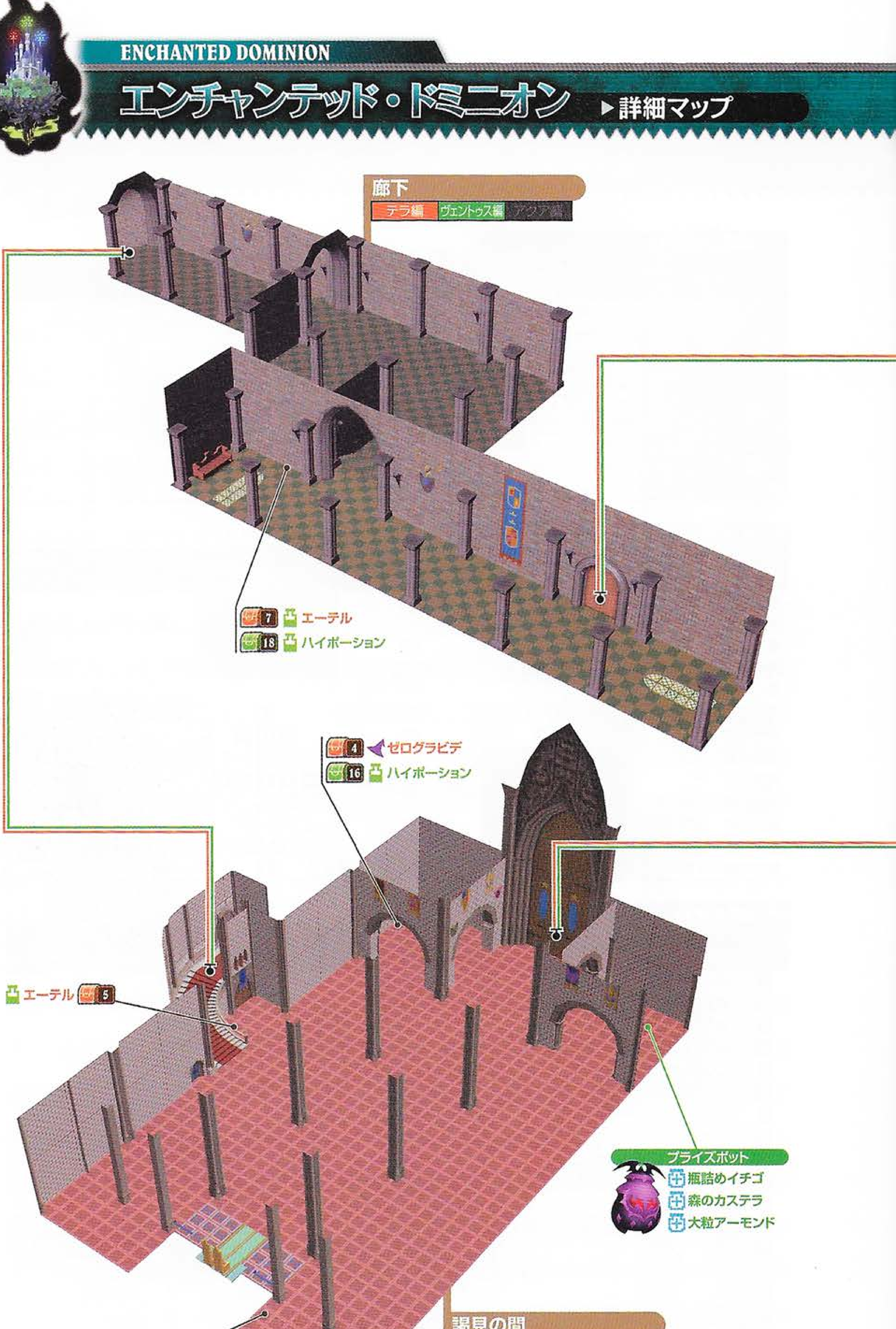
マップ名	宝箱			施設		プライズポット
	テラ編	ヴェントゥス編	アクア編	セーブ	ショップ	
屋根裏部屋	9 10	19		—	—	—
オーロラの部屋	8	—		●	●●	—
廊下	7	18		—	—	—
謁見の間	4 5 6	16 17		—	—	●
橋	—	—	—	—	—	—
森：広場	3	15	14	●	—	—
森：水辺	1 2	14	11 12 13	—	—	●●
魔女の城：入口		13	10	—	—	—
魔女の城：門		1 2 3 4 5	2 3 4 5 6	—	—	—
魔女の城：玉座の間		6	7	—	—	—
魔女の城：祭壇の間		9 10 11 12	—	—	—	—
魔女の城：地下		7 8	8 9	—	—	—
魔女の城：牢屋			1	●	●	—

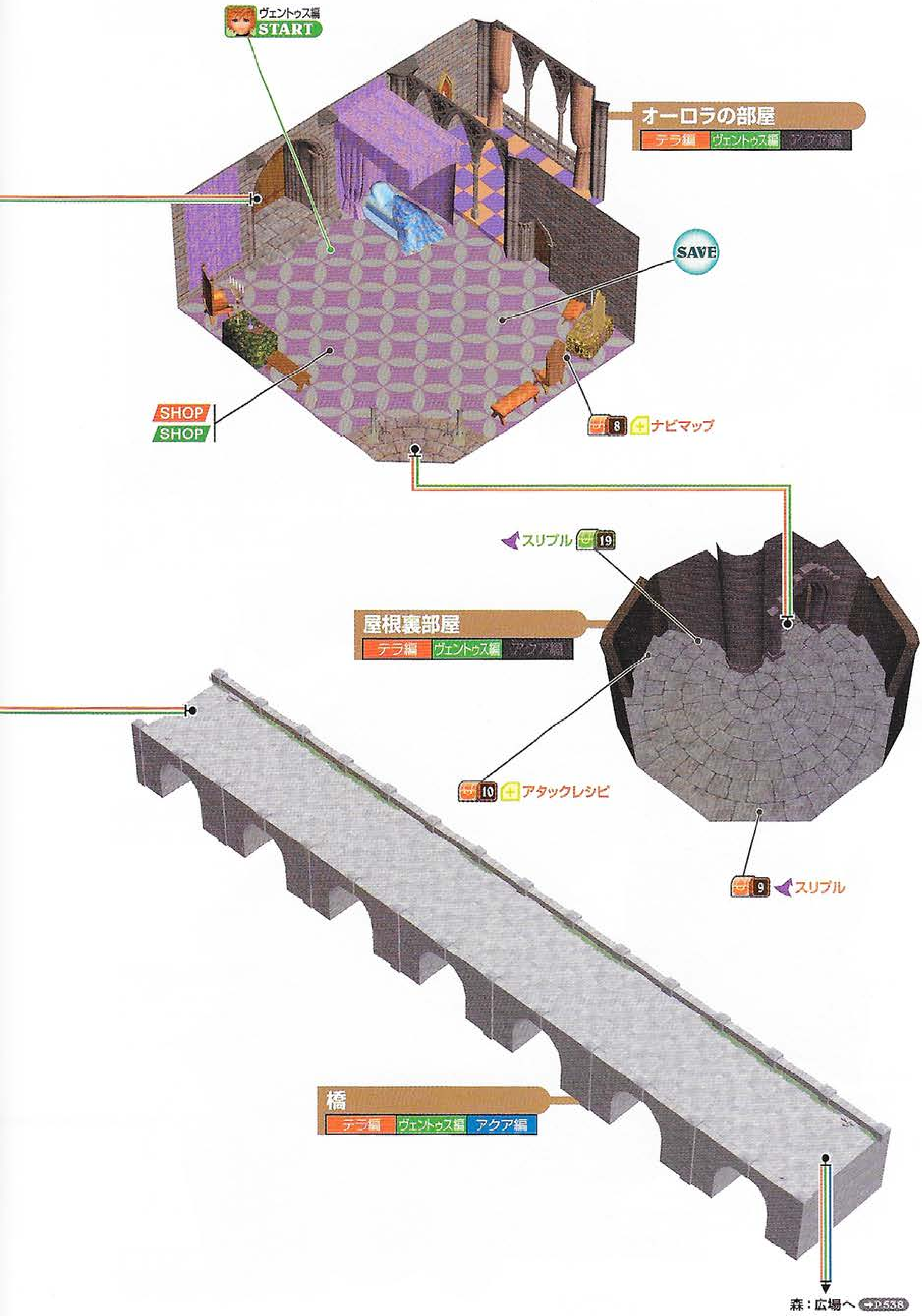
宝箱の中身

No.	テラ編	ヴェントゥス編	アクア編
1	ポーション	バルーンレター 👑	ナビマップ
2	力の結晶	うるおいの結晶 👑	アブソリュートゼロ
3	ブリザド	ケアル	みなぎる結晶
4	ゼログラビデ	みなぎる結晶 👑	ケアル
5	エーテル	アブソリュートゼロ	力の結晶
6	ポーション	ハイポーション	スリプル
7	エーテル	時の結晶	コンフュストライク
8	ナビマップ	トルネドストライク ★	ハイポーション
9	スリプル	みなぎる結晶	アイスバラージュ ★
10	アタックレシピ	満たされる結晶	ハイポーション
11	—	マグネ	エーテル
12	—	ハイポーション	バルーンレター
13	—	エーテル	ポーション
14	—	ポーション	ハイポーション
15	—	ナビマップ	—
16	—	ハイポーション	—
17	—	サンダー	—
18	—	ハイポーション	—
19	—	スリプル	—

ENCHANTED DOMINION

エンチャンテッド・ドミニオン ▶詳細マップ




ヴェントゥス編
START
オーロラの部屋
テラ編
ヴェントゥス編
アクア編
SAVE
SHOP
SHOP
8
ナビマップ
スリプル
19
屋根裏部屋
テラ編
ヴェントゥス編
アクア編
10
アタックレシピ
9
スリプル
橋
テラ編
ヴェントゥス編
アクア編
森：広場へ
→P.538

INDEX

ENCHANTED DOMINION

エンチャンテッド・ドミニオン ▶詳細マップ

※1……橋を訪れたあとに出現する



マップコラム COLUMN 城壁の上にのぼるには？

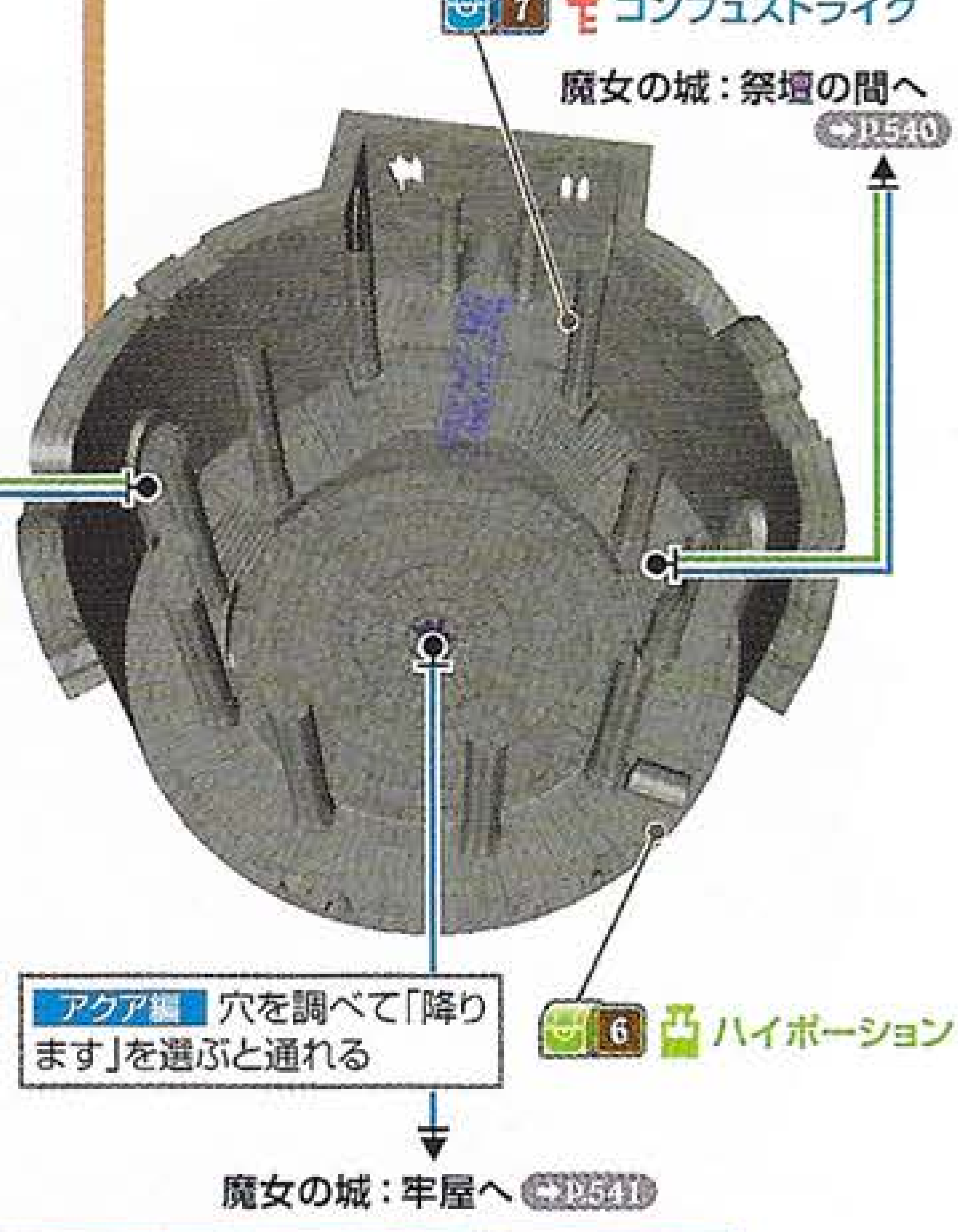
魔女の城：門の城壁の上には、門の開閉装置や宝箱があるが、最初のうちはそこへのぼることができない。アクア編では、フィリップ王子と協力して城壁をくずせば上にのぼれるようになるのだ(→P.365)。一方、ヴェントゥス編では、このワールドをクリアしたあとに魔女の城：門を訪れると城壁がくずれている場所があり、そこから上にのぼれる。



⬆城壁がくずれる場所は、全部で2ヵ所。アクア編ではフィリップ王子との協力技『プリンスセッション』でくずすことになる。

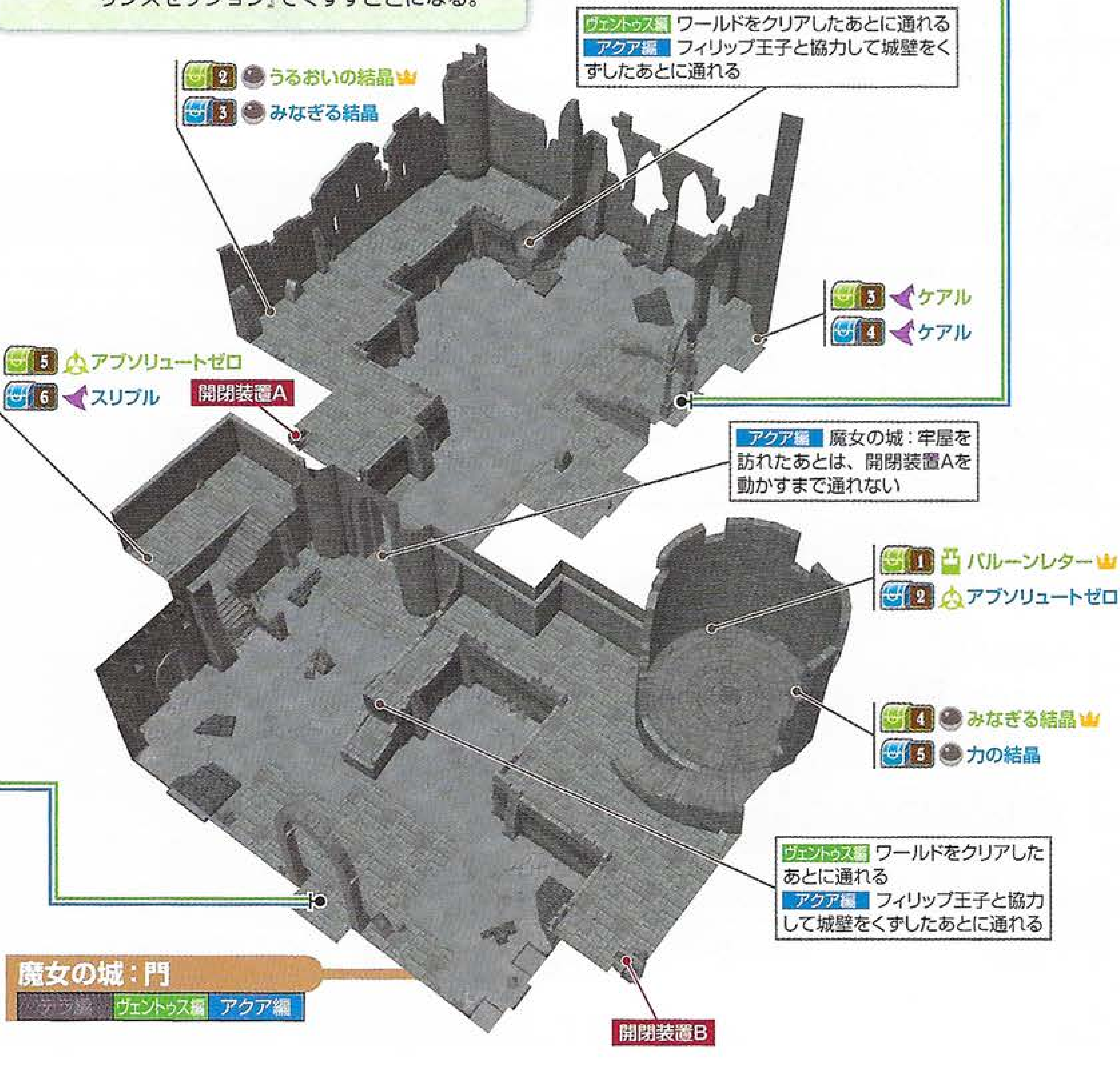
魔女の城：玉座の間

テラ編　ヴェントゥス編　アクア編

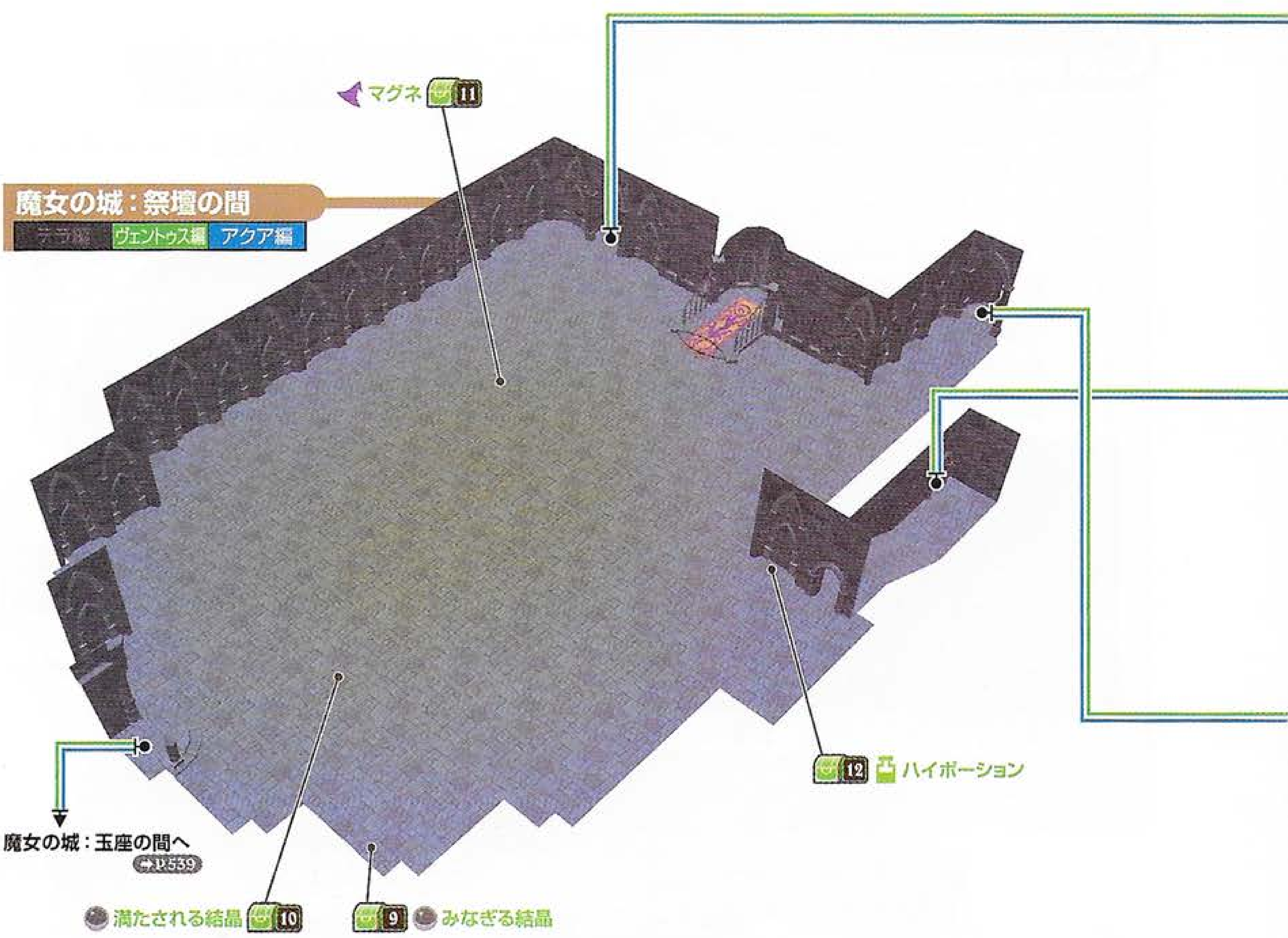


魔女の城：門

テラ編　ヴェントゥス編　アクア編



INDEX

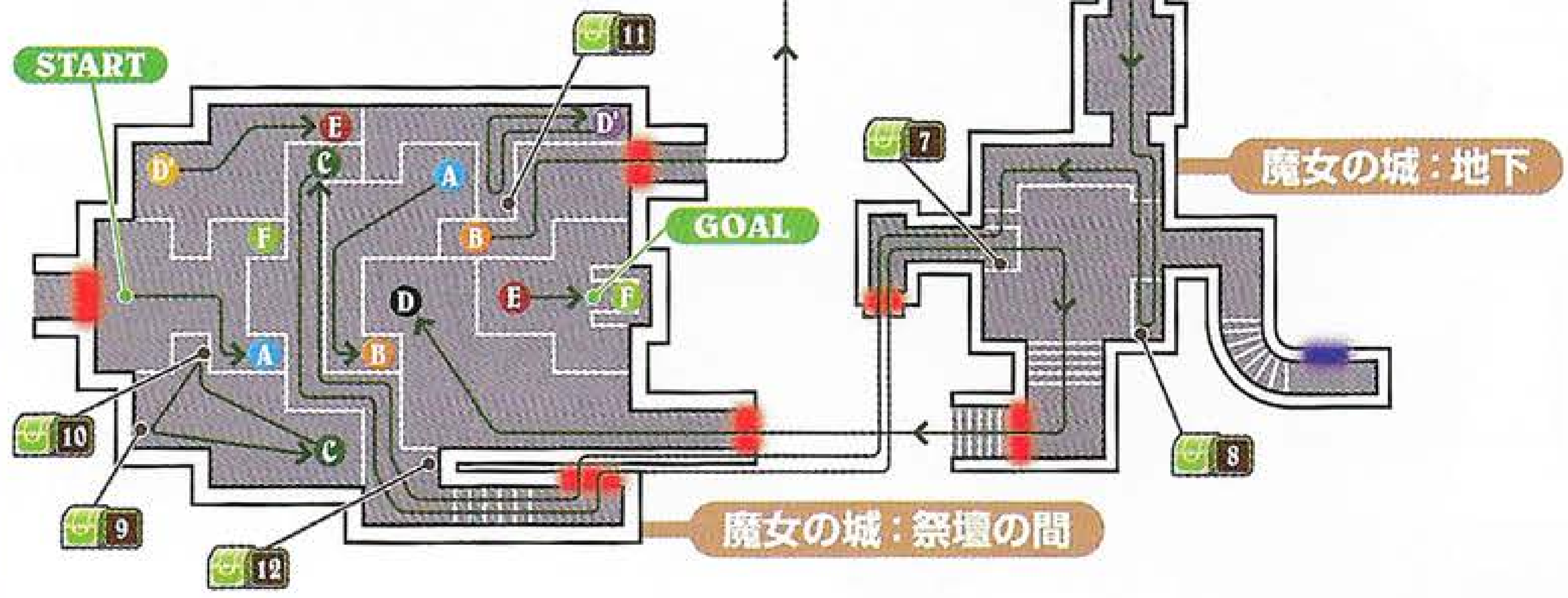


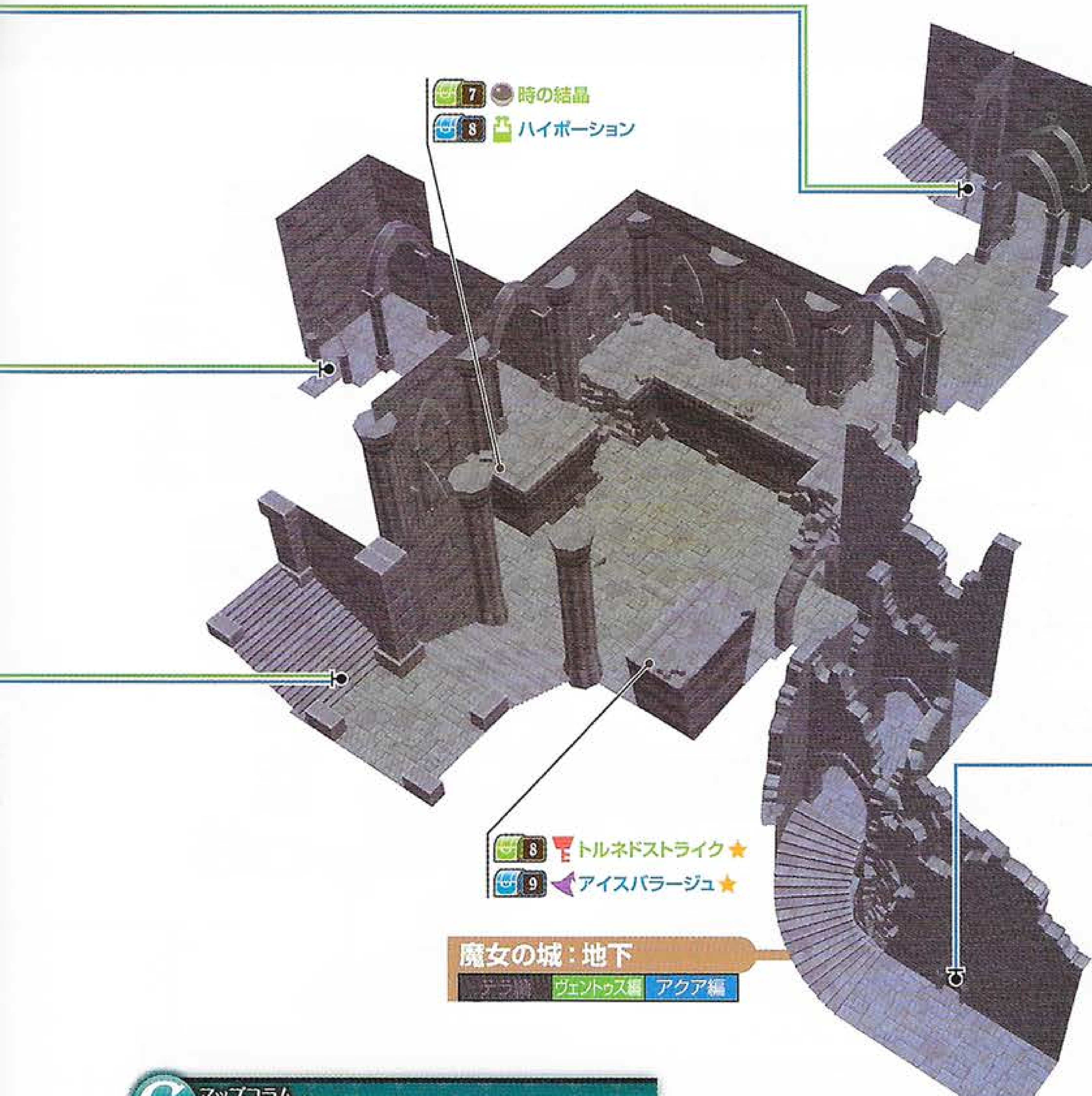
マップコラム COLUMN 魔法陣を利用して迷路を進んでいこう

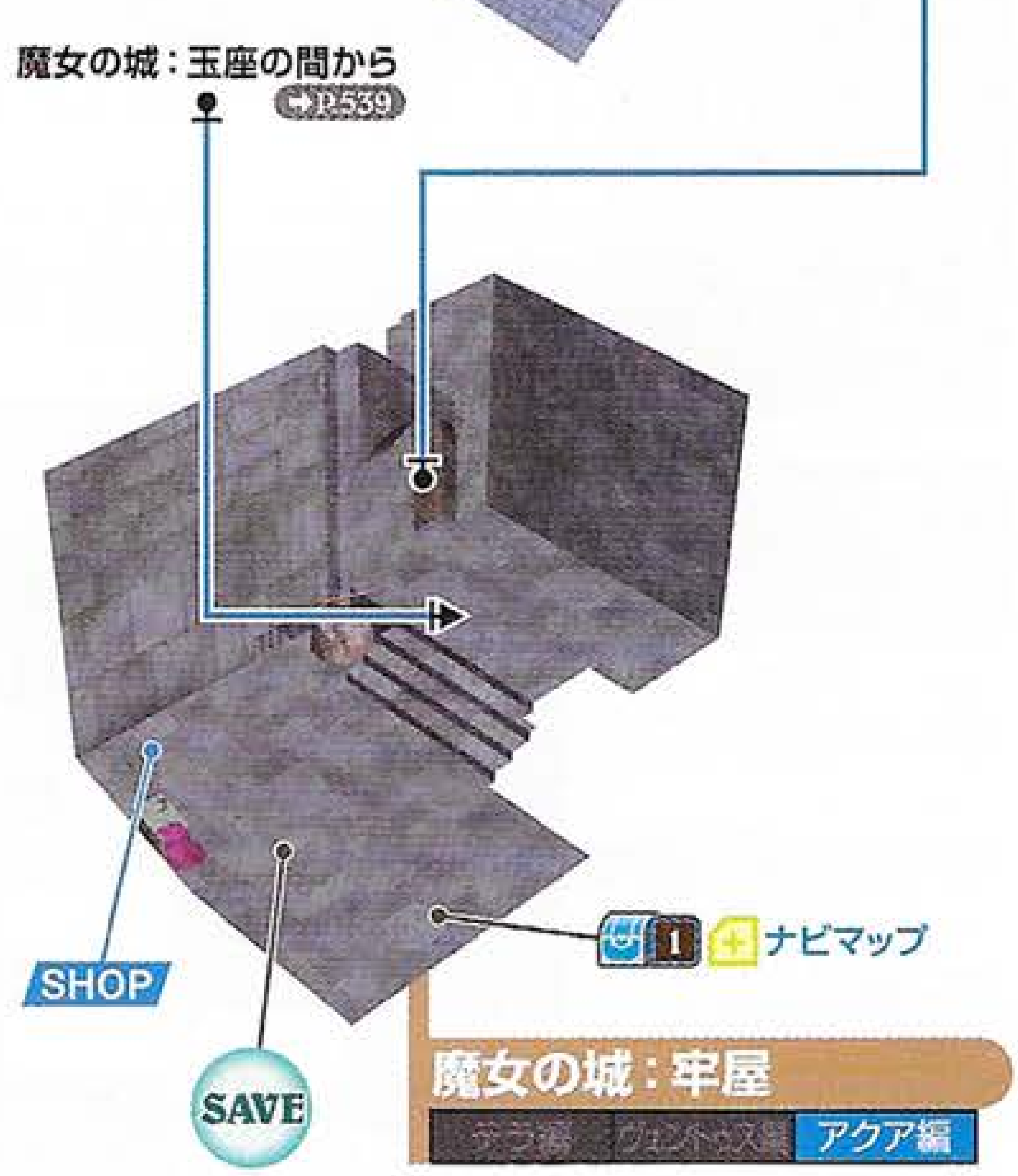
魔女の城：祭壇の間は、アクア編で訪れた場合は何もないが、ヴェントゥス編で訪れた場合は、特定の場所に近づくと、床から壁がせり上がってきて行く手をはばまれてしまう。部屋の各所にある魔法陣を調べれば、同じ色の魔法陣へワープできるので、それを利用して、オーロラ姫の心が封印されている祭壇へ向かおう。なお、せり上がってくる壁と魔法陣の場所は下の図のとおり。宝箱をすべて開けながら祭壇へ向かいたい場合は、緑のルートを進むといい。

ヴェントゥス編で訪れたときの壁と魔法陣の位置

※Ⓐ～Ⓕは魔法陣の色とワープ先を示す
※Ⓓは紫と黄に色が交互に変わる
※Ⓕはゴールに一度たどり着いたあとに出現







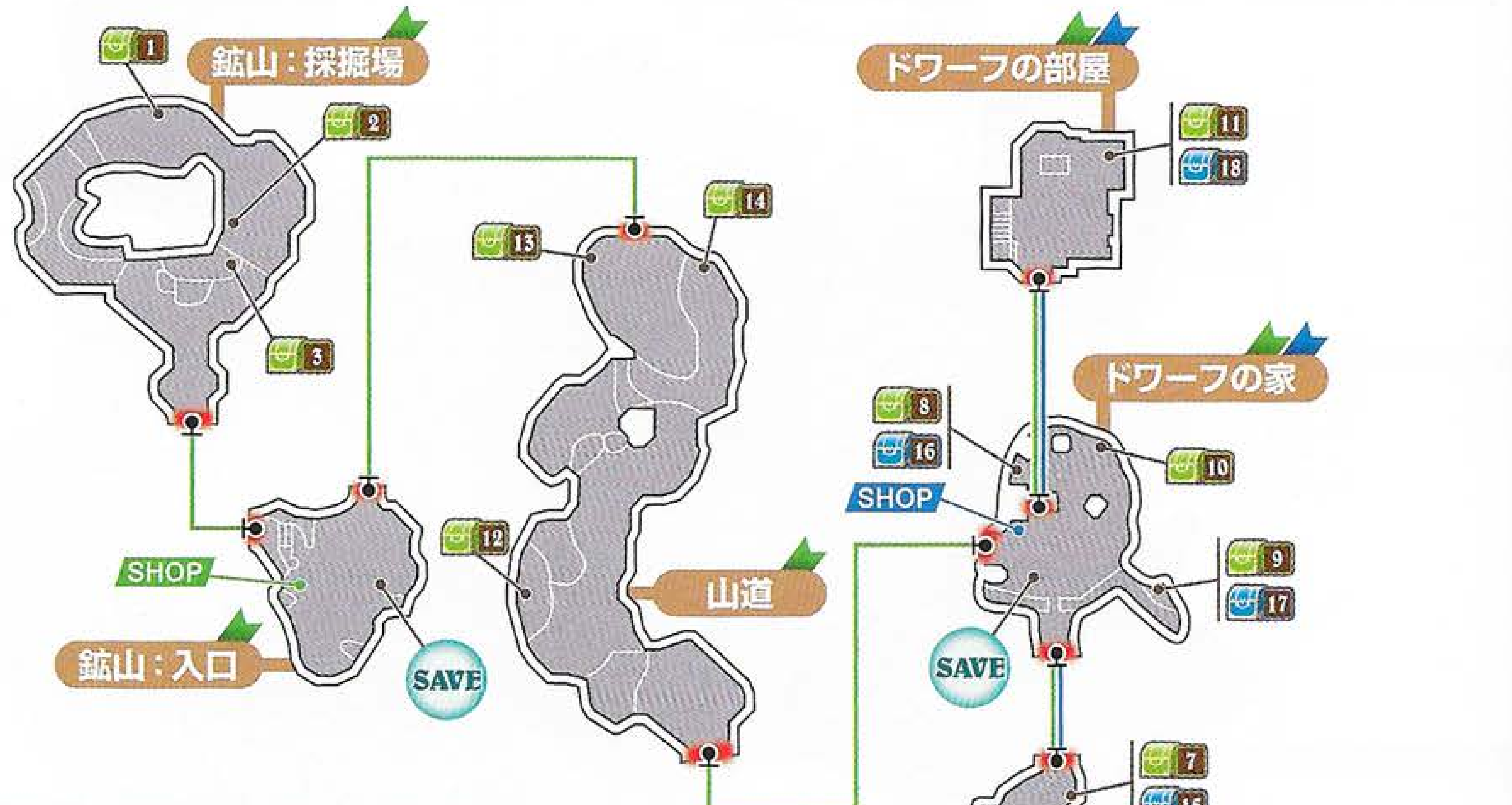
マップコラム COLUMN 高い場所の宝箱を開ける

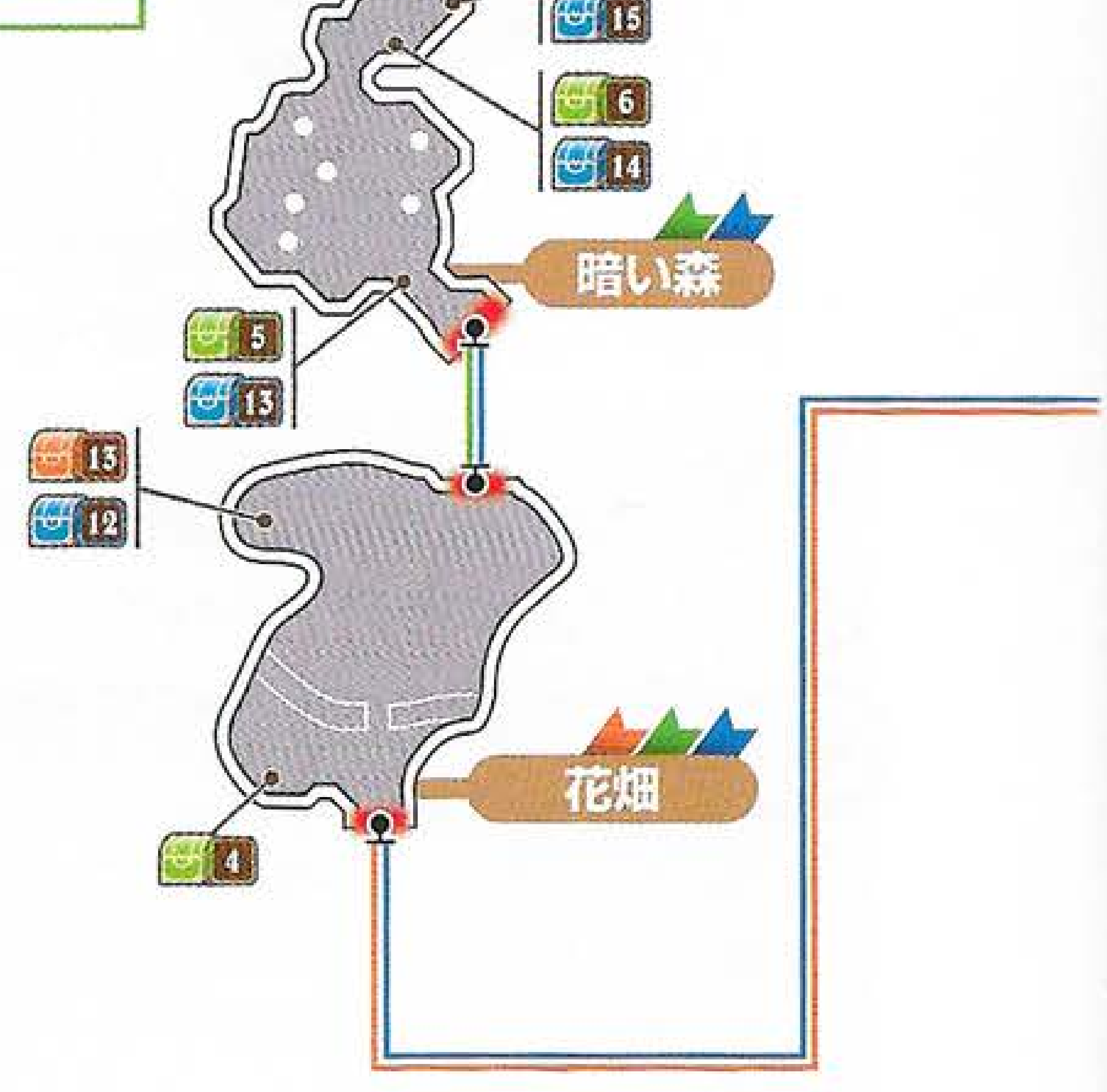
ヴェントゥス編の宝箱8とアクア編の宝箱9はかなり高い場所にある。しかし、『ハイジャンプ』や『グライド』がなくても、上層の通路から『スライドダッシュ』や『ファイアダッシュ』を下の写真のように使えば、宝箱のもとへたどり着くことができるのだ。



⬆宝箱に向かってジャンプして『スライドダッシュ』を出す。ターゲット表示中の敵がいるとそちらに飛んでしまうので注意。

ドワーフ・ウッドランド
DWARF WOODLANDS





時期ごとのバトルレベル

シナリオ	時期	バトルレベル
テラ編	エンチャンテッド・ドミニオンをクリアしたあと	3
	レイディアントガーデンをクリアしたあと	4
	キーブレード墓場へ行けるようになったあと	6
ヴェントゥス編	旅立ちの地を出発したあと	1
	レイディアントガーデンをクリアしたあと	2
	キーブレード墓場へ行けるようになったあと	4
アクア編	キャッスル・オブ・ドリームをクリアしたあと	2
	レイディアントガーデンをクリアしたあと	3
	キーブレード墓場へ行けるようになったあと	5

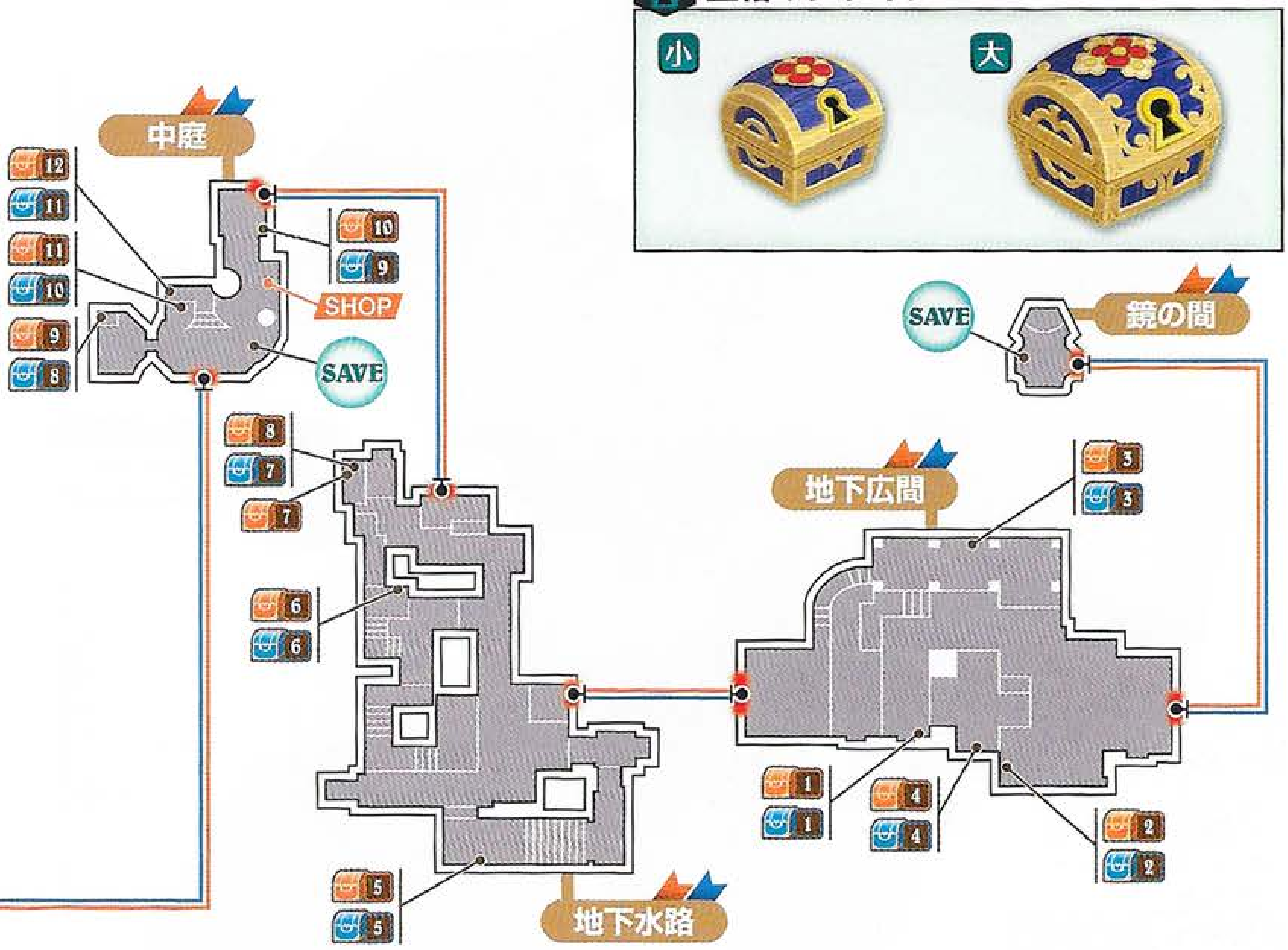
マップにあるもの

※暗くなっている欄は訪問できないことを示す

マップ名	宝箱			施設		プライズポット
	テラ編	ヴェントゥス編	アクア編	セーブ	ショップ	
鉱山：採掘場		1 2 3		—	—	●
鉱山：入口		—		●	●	—
山道		12 13 14		—	—	—
ドワーフの家		8 9 10	16 17	●	●	—
ドワーフの部屋		11	18	—	—	—
暗い森		5 6 7	13 14 15	—	—	—
花畑	13	4	12	—	—	●
中庭	9 10 11 12		8 9 10 11	●	●	—
地下水路	5 6 7 8		5 6 7	—	—	●
地下広間	1 2 3 4		1 2 3 4	—	—	—
鏡の間	—		—	●	—	—

テラ編とアクア編で行くことができる地下広間と地下水路には、さまざまな仕掛けがある。スミズミまで探索して宝箱の中身を手に入れたいなら、それらの仕掛けを利用していこう。

宝箱のデザイン



宝箱の中身

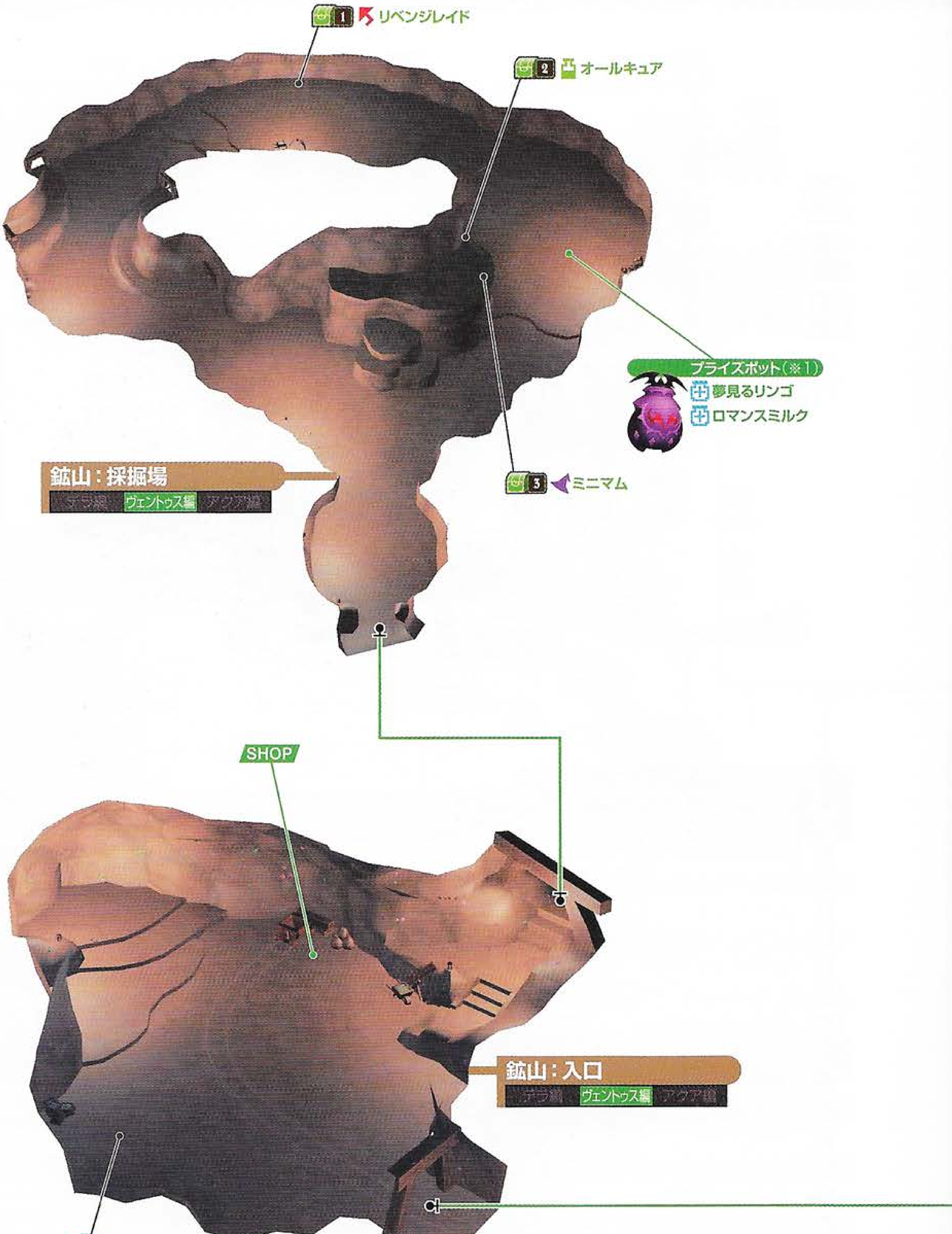
No.	宝箱の中身		
	テラ編	ヴェントゥス編	アクア編
1	バルーンレター	リベンジレイド	バルーンレター
2	エーテル	オールキュア	ポーション
3	ポーション	ミニマム	きらめく結晶
4	フレイムバースト	うるおいの結晶	マグネ
5	ポーション	きらめく結晶	きらめく結晶
6	ガードレシピ	ポーション	時の結晶
7	ポイズンブレード	エーテル	ファイア
8	ファイア	ファイア	クラッカーファイガ ★
9	クラッカーファイガ ★	ポイズン	ポーション
10	ポーション	ナビマップ	ナビマップ
11	ナビマップ	アタックレシピ	時の結晶
12	うるおいの結晶	ポーション	満たされる結晶
13	満たされる結晶	エーテル	ハイポーション
14	—	ポーション	エーテル
15	—	—	ポーション
16	—	—	リベンジブリッツ
17	—	—	ポイズン
18	—	—	アタックレシピ

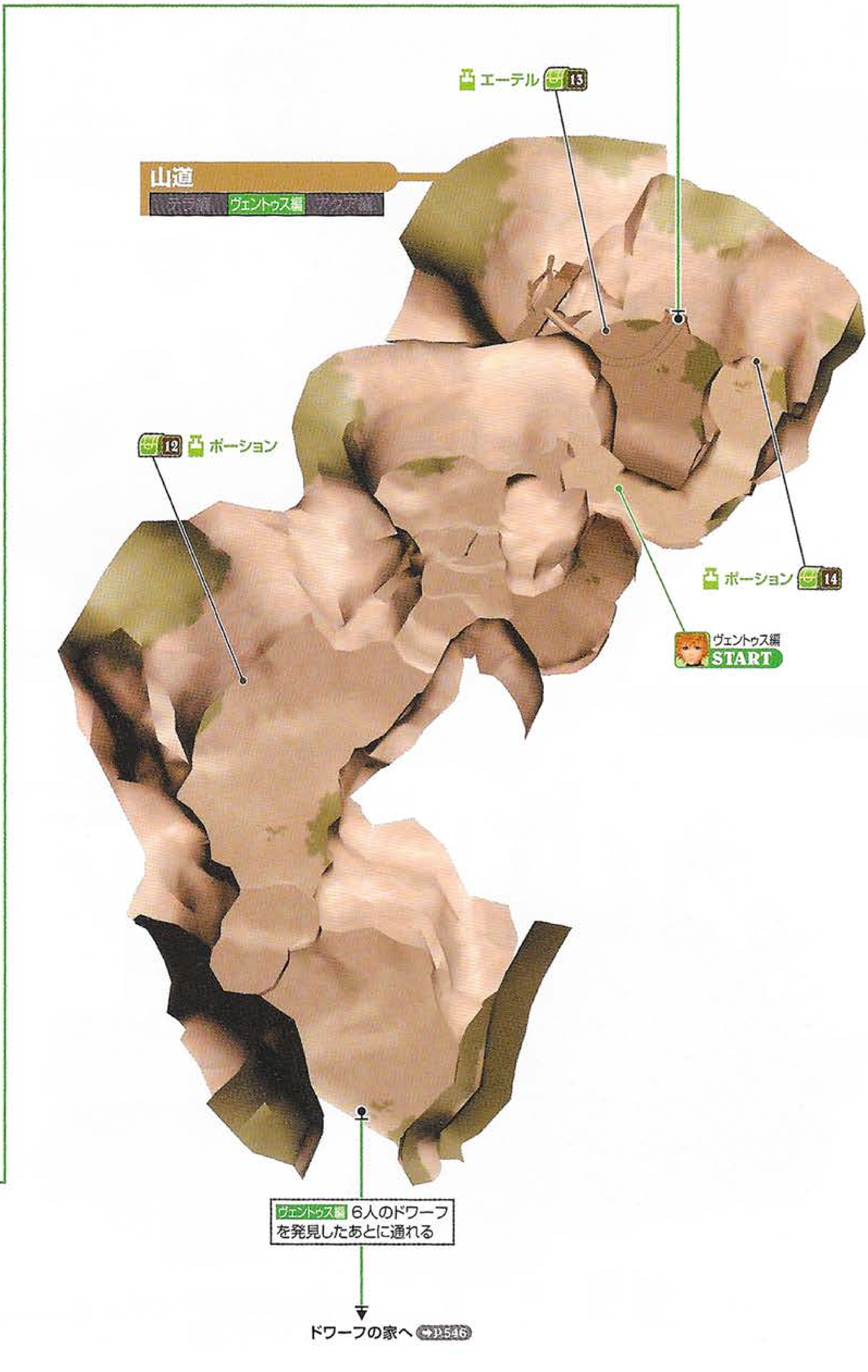
DWARF WOODLANDS

ドワーフ・ウッドランド

▶詳細マップ

※1……6人のドワーフを発見したあと、周囲の敵を倒すと出現する




エーテル 13
山道
テラ編 ヴェントゥス編 アクア編
12 ポーション
ポーション 14
ヴェントゥス編 START
ヴェントゥス編 6人のドワーフを発見したあとに通れる
ドワーフの家へ P.546

DWARF WOODLANDS

ドワーフ・ウッドランド ▶詳細マップ



マップコラム COLUMN 『クラッカーファイガ』を手に入れる

『クラッカーファイガ』が入った宝箱が置かれている場所には、ふつうにジャンプしてものぼれない。しかし、右の写真の位置から壁にぶら下がって石のアーチにのぼり、そこから『スライドダッシュ』や『リフレクブリッツ』などで移動すれば、宝箱が置かれている場所へ渡ることができるのだ。

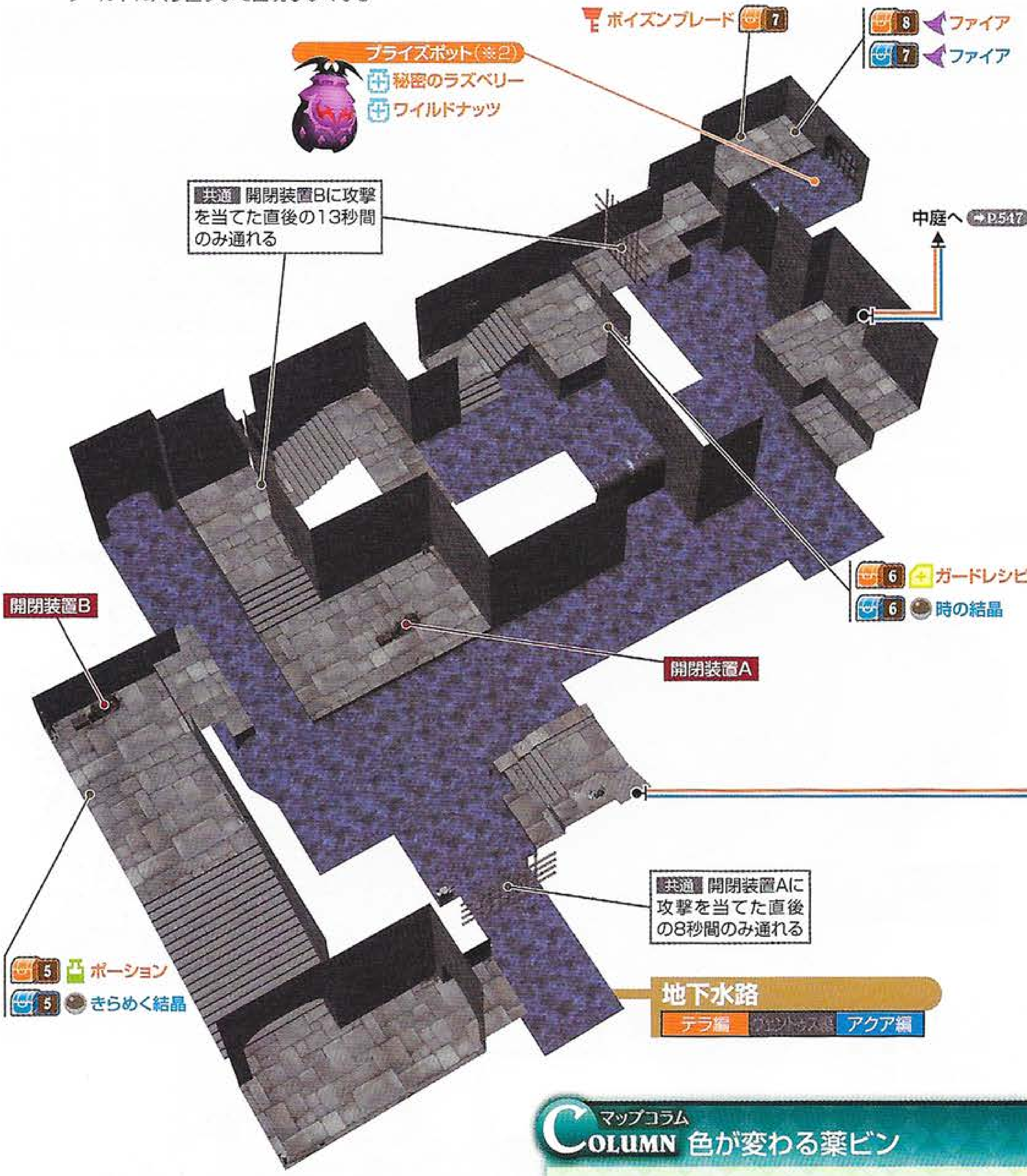


←この位置で壁に向かってアナログパッドを上に入力しながらジャンプしよう。





※2……同じ場所に出現するレッドホットチリを倒した場合、ワールドに入り直すまで出現しなくなる



マップコラム COLUMN 開閉装置で鉄格子を上げる

地下水路には、鉄格子でふさがれている場所が3ヵ所ある。それらの場所は、開閉装置に攻撃を当てて鉄格子を上げることで、一定時間だけ通れるようになるのだ。開閉装置を攻撃すると、画面左上に鉄格子が閉まるまでの時間が表示されるので、その数字がゼロになる前に通り抜けよう。ちなみに、ふつうに走るよりも、『スライド』や『ホイールロール』などをくり返したほうが速く移動できる。

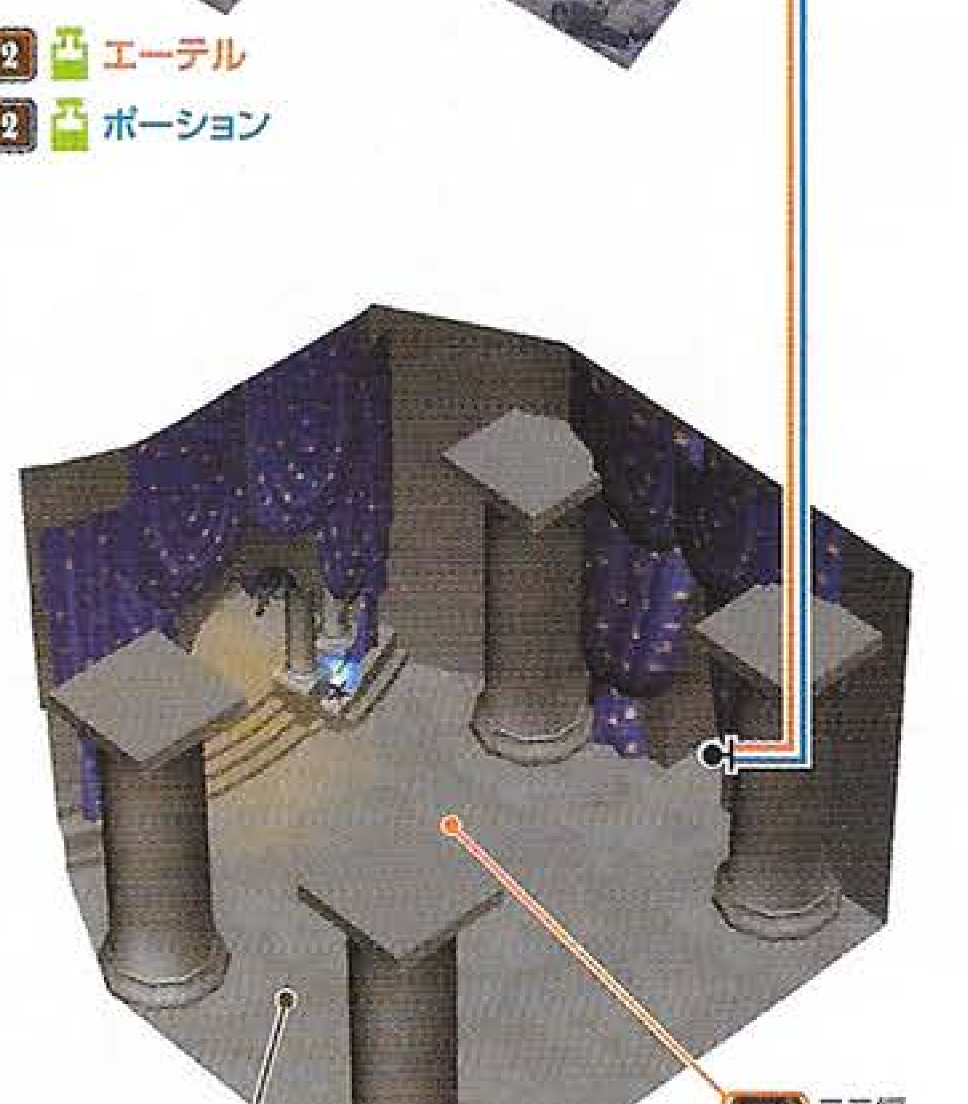
マップコラム COLUMN 色が変わる薬ビン

地下広間と地下水路にある薬ビンは、一定時間が経過するごとに緑→青→赤→緑……の順に色が変わっていく。攻撃を当てたときの色が、緑だとHPプライズ(小)が、青だとD-LINKプライズ(小)が、それぞれ5個ずつ出現するが、赤だと3秒後に爆発し、巻きこまれた者はバトルレベルに応じたダメージを受けてしまう(威力倍率：3.0)。



※3……壁の裏側にある





マップコラム COLUMN 泡に乗ってジャンプしよう

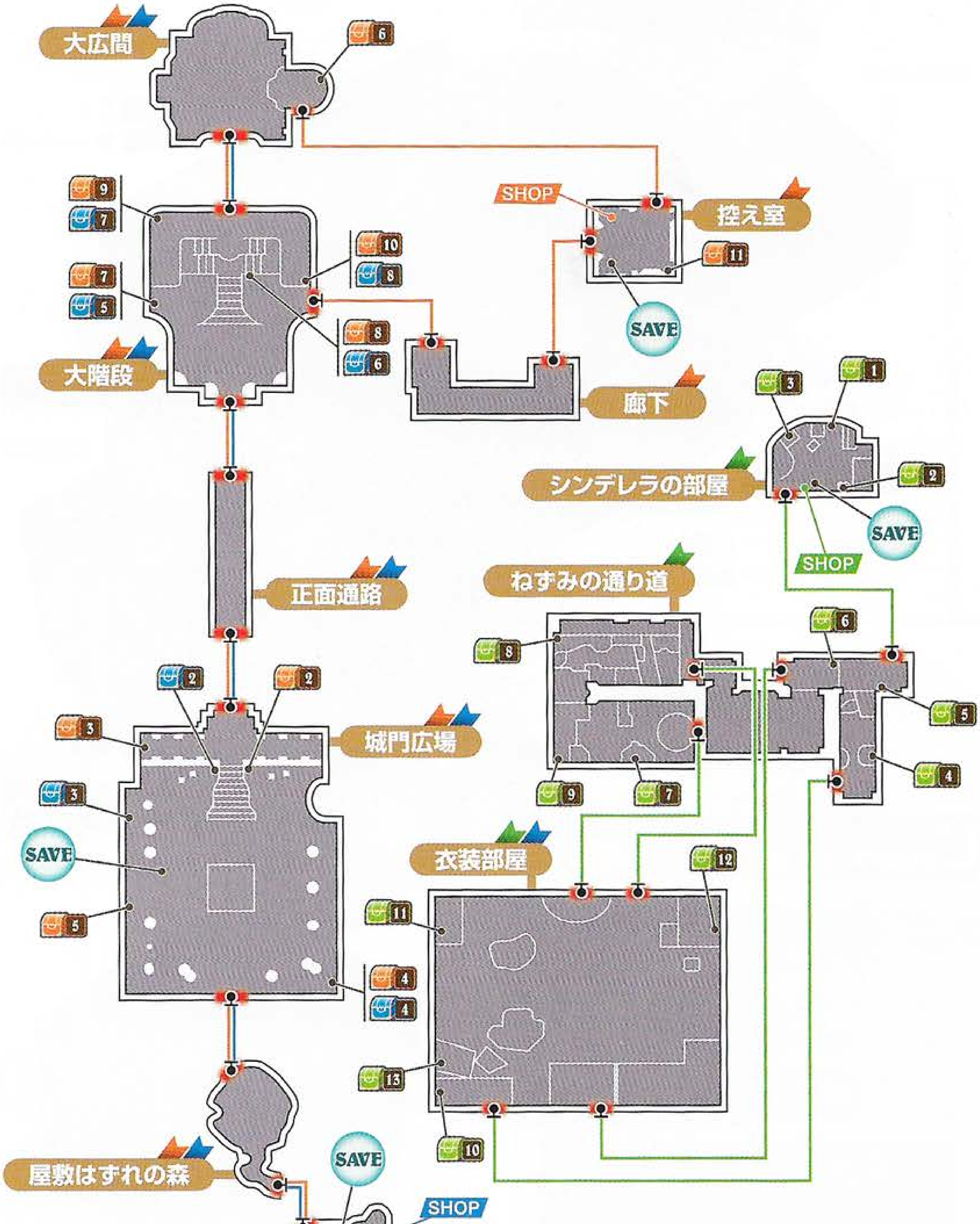
地下広間には、あやしげな泡を噴き出す仕掛けがふたつあり、その泡に触れると、通常よりも高くジャンプできる。ただし、ふたつあるうちの一方は、地下広間を訪れた時点では動いていないので、仕掛けにファイア属性の攻撃を当てて火をつけよう。すると、15秒間だけ仕掛けから泡が噴き出るのだ。



⬆ファイア属性であれば、どのカテゴリーのコマンドを使っても火をつけられる。

INDEX

キャッスル・オブ・ドリーム
CASTLE OF DREAMS



宝箱のデザイン

小



大



テラ編とアクア編では、城とその周辺をおもに探索していくことになる。一方、ヴェントゥス編では、小さくなった姿でトレメイン夫人の屋敷のなかを探索し、屋敷の外には出ない。

時期ごとのバトルレベル

シナリオ	時期	バトルレベル
テラ編	エンチャンテッド・ドミニオンをクリアしたあと	2
	レイディアントガーデンをクリアしたあと	3
	キーブレード墓場へ行けるようになったあと	5
ヴェントゥス編	ドワーフ・ウッドランドをクリアしたあと	2
	レイディアントガーデンをクリアしたあと	3
	キーブレード墓場へ行けるようになったあと	5
アクア編	旅立ちの地を出発したあと	1
	レイディアントガーデンをクリアしたあと	2
	キーブレード墓場へ行けるようになったあと	4

マップにあるもの

※暗くなっている欄は訪問できないことを示す

マップ名	宝箱			施設		プライズポット
	テラ編	ヴェントゥス編	アクア編	セーブ	ショップ	
大広間	6		—	—	—	—
控え室	11			●	●（オレンジ）	—
廊下	—			—	—	—
大階段	7 8 9 10		5 6 7 8	—	—	●（青）
正面通路	—		—	—	—	—
城門広場	2 3 4 5		2 3 4	●	—	●（オレンジ）
屋敷はずれの森	—		—	—	—	—
屋敷前	1		1	●	●（青）	—
シンデレラの部屋		1 2 3		●	●（緑）	—
ねずみの通り道		4 5 6 7 8 9		—	—	●（緑）
衣装部屋		10 11 12 13	—	—	—	—

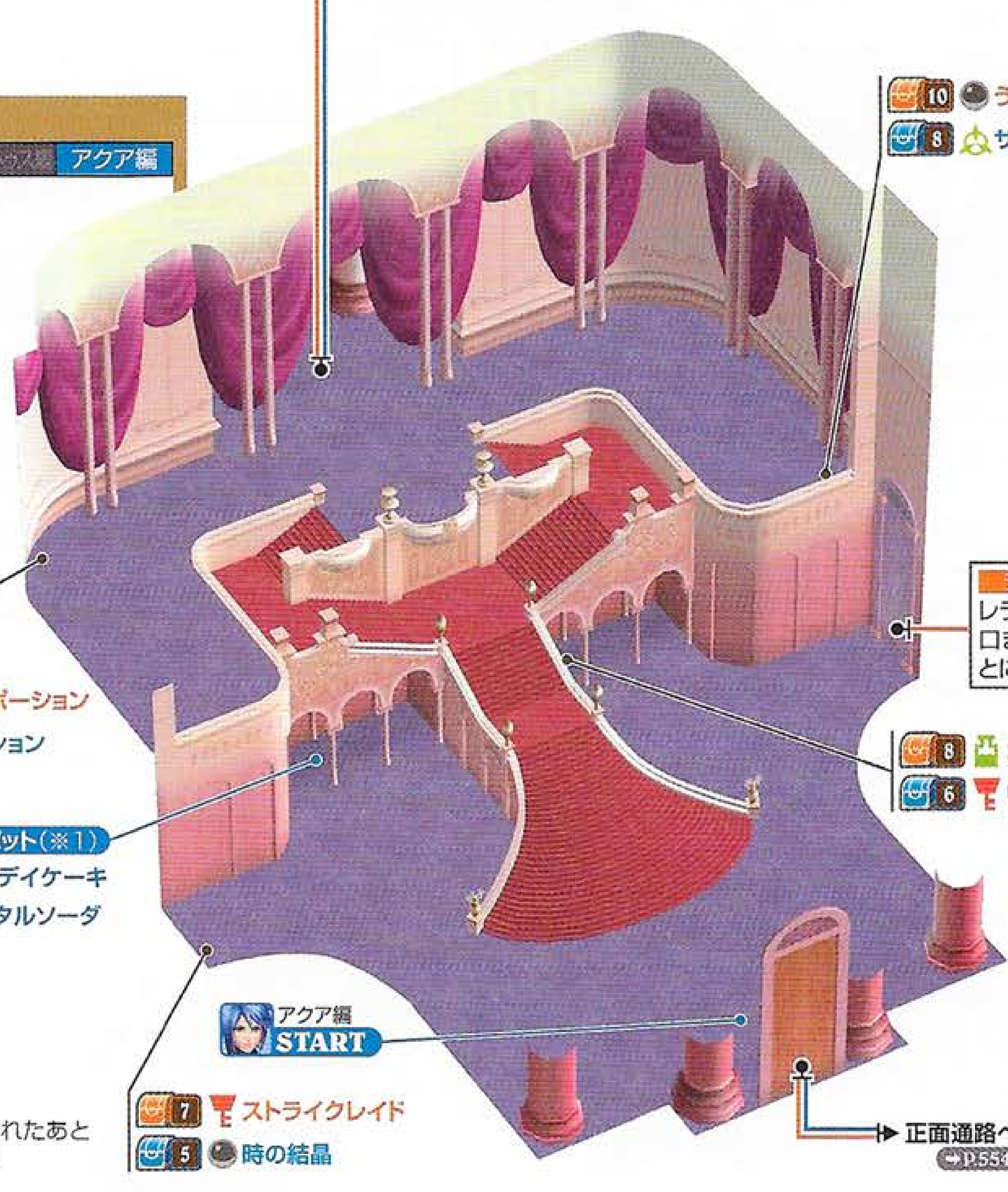
宝箱の中身

No.	宝箱の中身		
	テラ編	ヴェントゥス編	アクア編
1	サンダーストーム	ナビマップ	マジックレシピ
2	力の結晶	スタンブレード	ハイポーション
3	みなぎる結晶	マジックレシピ	スロウ
4	スロウ	ポーション	ポーション
5	ナビマップ	サンダーストーム ★	時の結晶
6	時の結晶 👑	エーテル	リフレクブリッツ
7	ストライクレイド	力の結晶	ポーション
8	ポーション	ポーション	サンダーストーム
9	ハイポーション	満たされる結晶	—
10	うるおいの結晶	ゼログラビデ	—
11	サンダー	バルーンレター	—
12	—	ブリザド	—
13	—	時の結晶	—

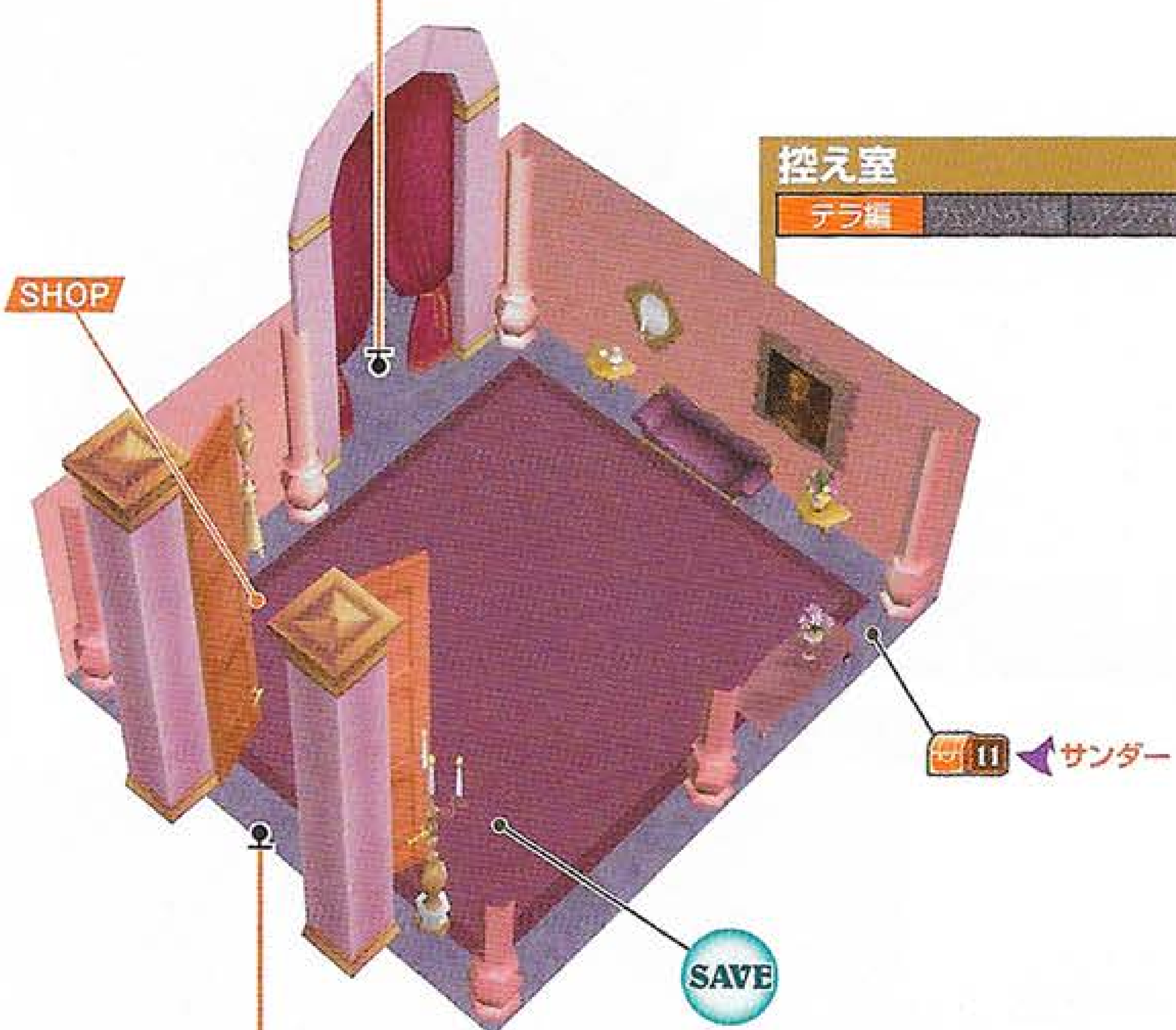


キャッスル・オブ・ドリーム ▶詳細マップ



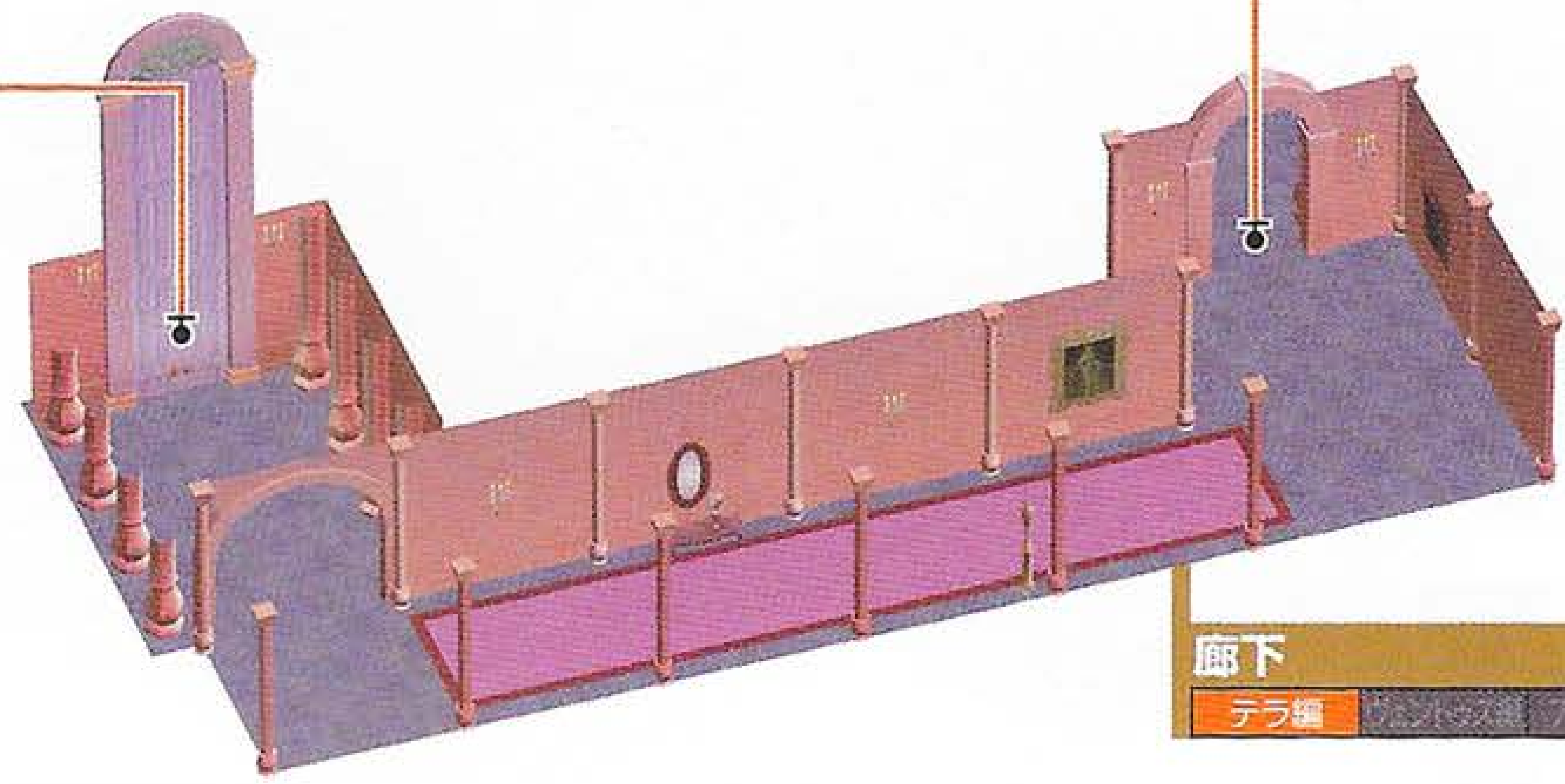


※1……大広間を訪れたあとに出現する



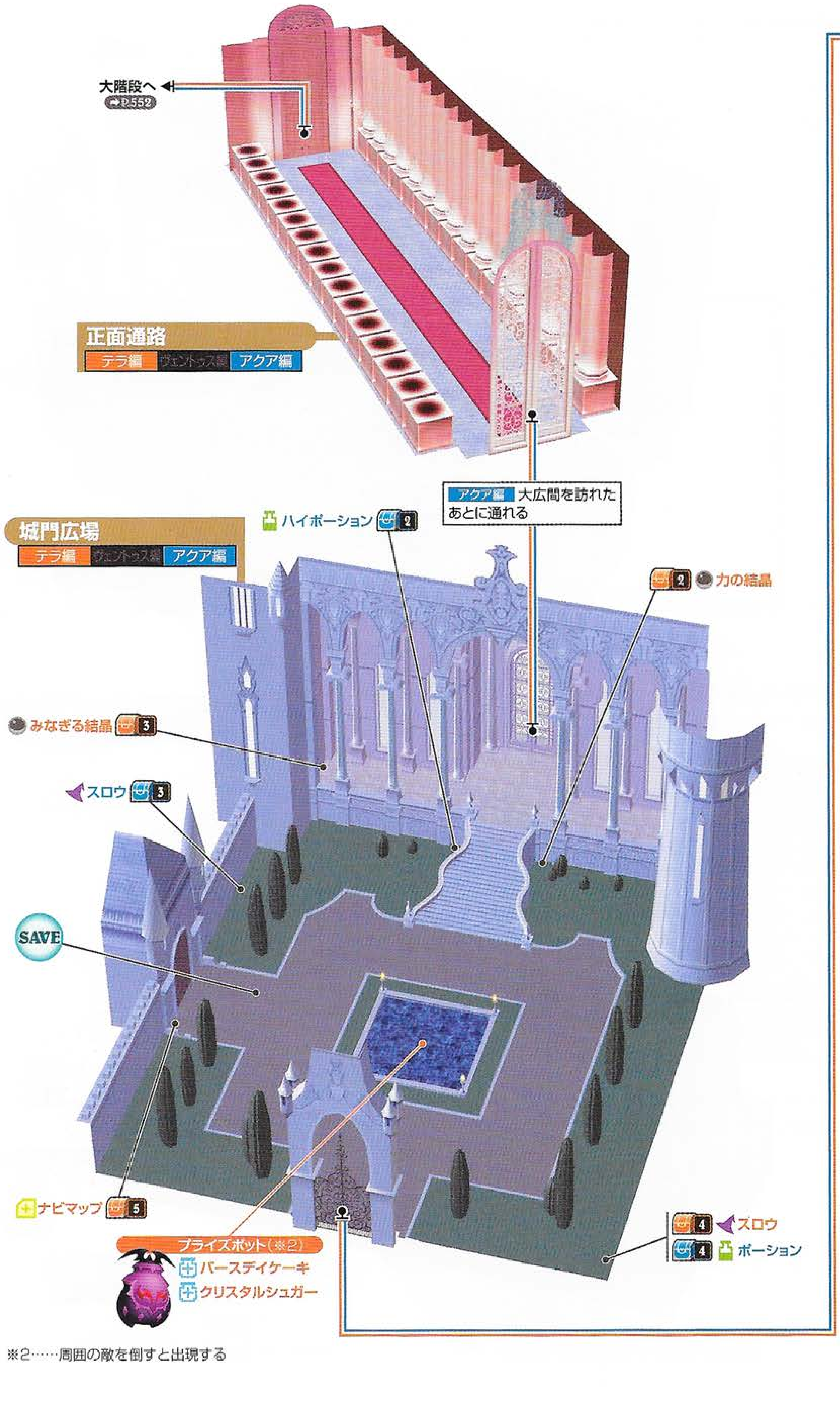
控え室

テラ編 ヴェントゥス編 アクア編



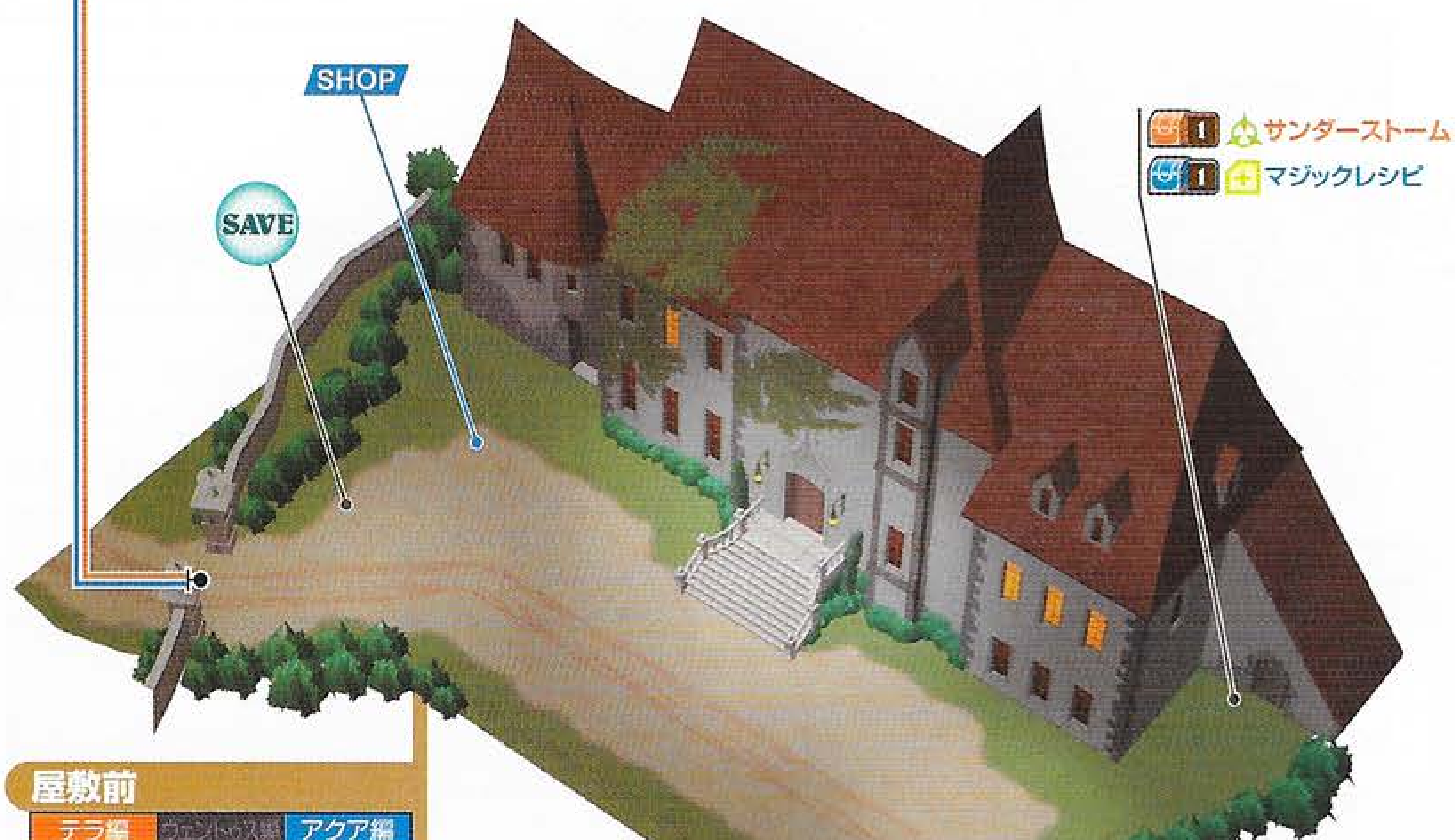
廊下

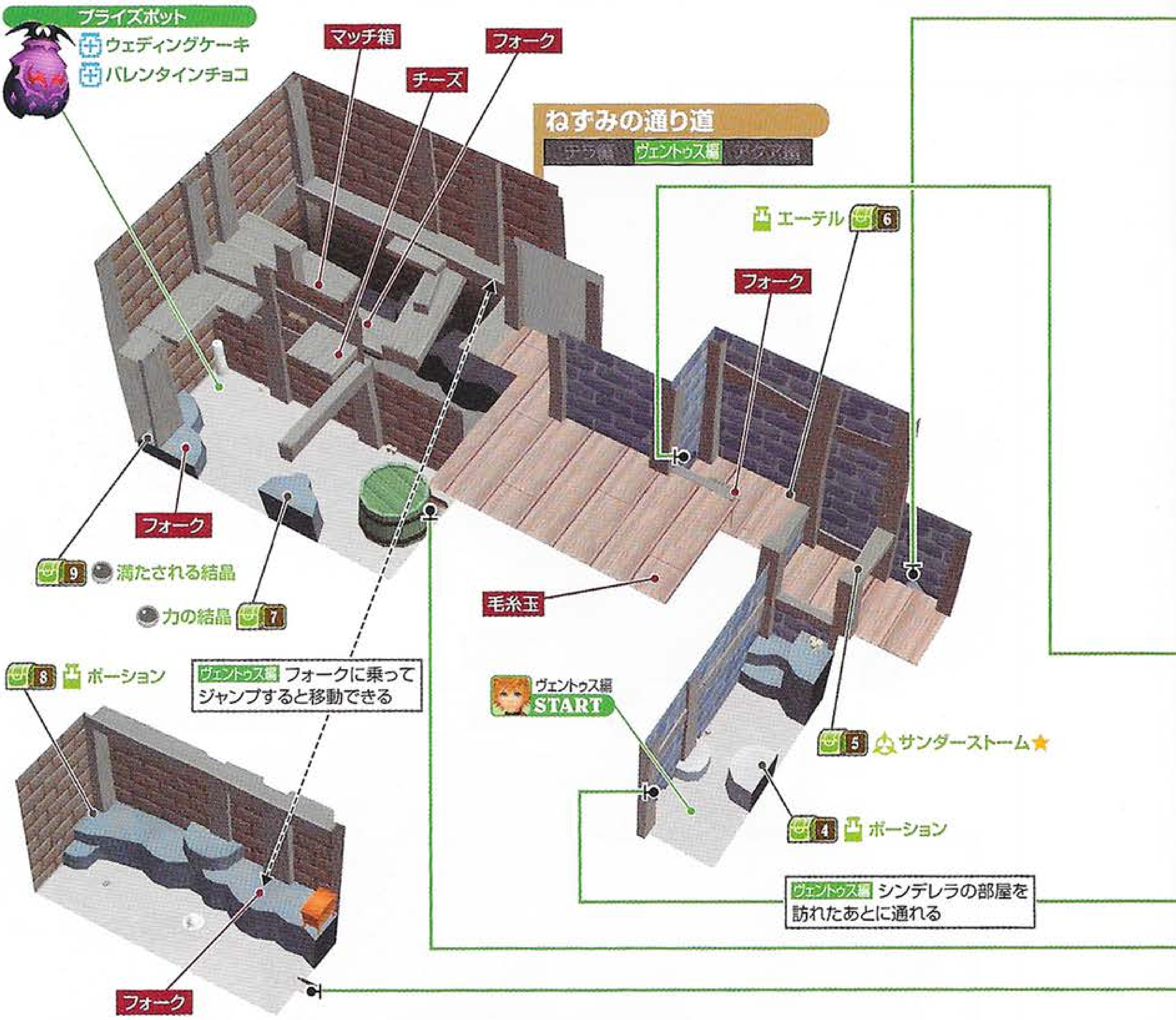
テラ編 ヴェントゥス編 アクア編



※2……周囲の敵を倒すと出現する


屋敷はずれの森
テラ編
ヴェントゥス編
アクア編
テラ編
START


SHOP
SAVE
1 サンダーストーム
1 マジックレシピ
屋敷前
テラ編
ヴェントゥス編
アクア編



マップコラム COLUMN 仕掛けを利用して進もう

ねずみの通り道には、下の表のようにさまざまな仕掛けがある。いずれも、高い場所へのぼったり、離れた場所へ渡ったりするときに役立つので、活用していこう。

ねずみの通り道にある仕掛け

仕掛け		項目名
フォーク		柄の上に乗って⊗ボタンを押せば、高くジャンプして、上層にのぼれる
マッチ箱		攻撃を当てて穴に押しこむと反対側にはみ出し、チーズのある場所へ渡るための足場になる
チーズ		攻撃を当ててクモの巣から下へ落とすと、衣装部屋への出入口や宝箱7のある場所にのぼるための足場になる

マップコラム COLUMN 宝箱が置かれた梁の上に渡る

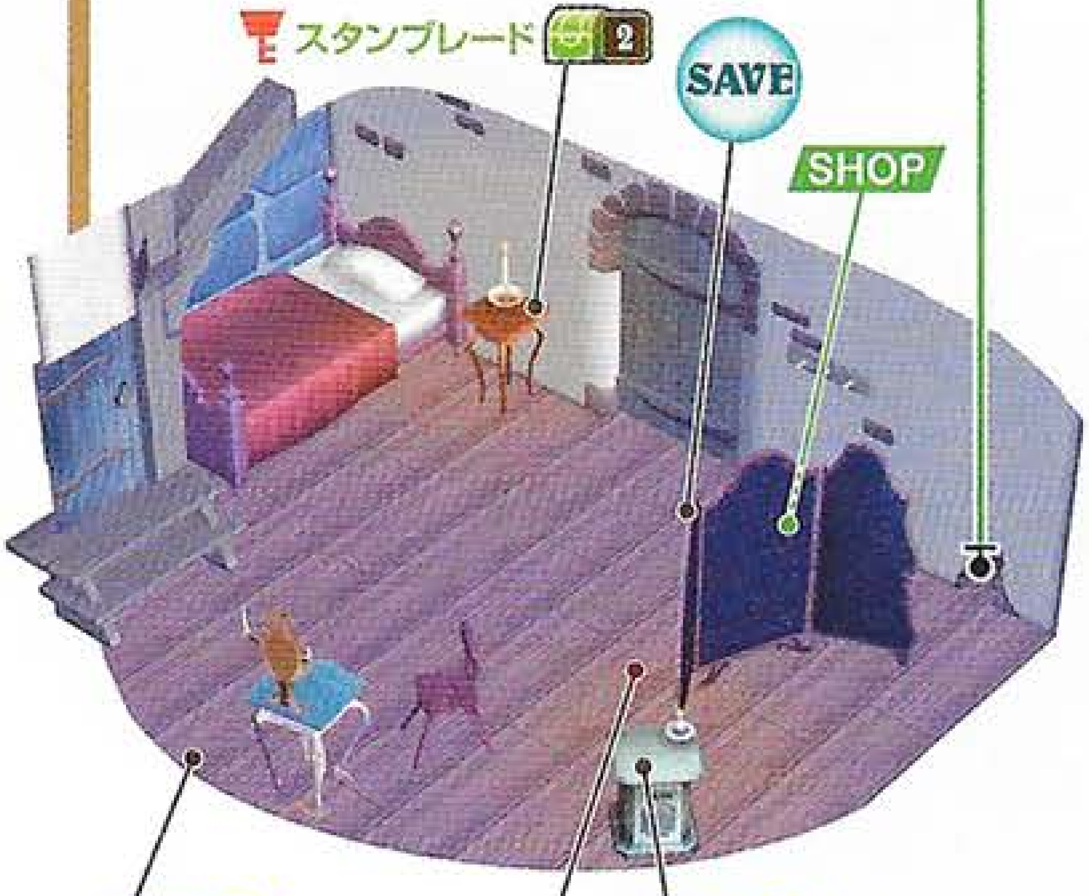
『サンダーストーム』が入っている宝箱5は、梁の上にある。ふつうにジャンプしても届かないが、ジャンプの頂点付近で◎ボタンを押してキーブレードを振るか、下の写真の方法を使えば、宝箱5のもとへ行けるのだ。



⬆床板の太い線の位置から真上にジャンプして、頂点付近で『スライドダッシュ』や『ファイアダッシュ』を出そう。

シンデレラの部屋

テラ編 ヴェントゥス編 アクア編



マップコラム COLUMN 毛糸玉は足場にも武器にもなる

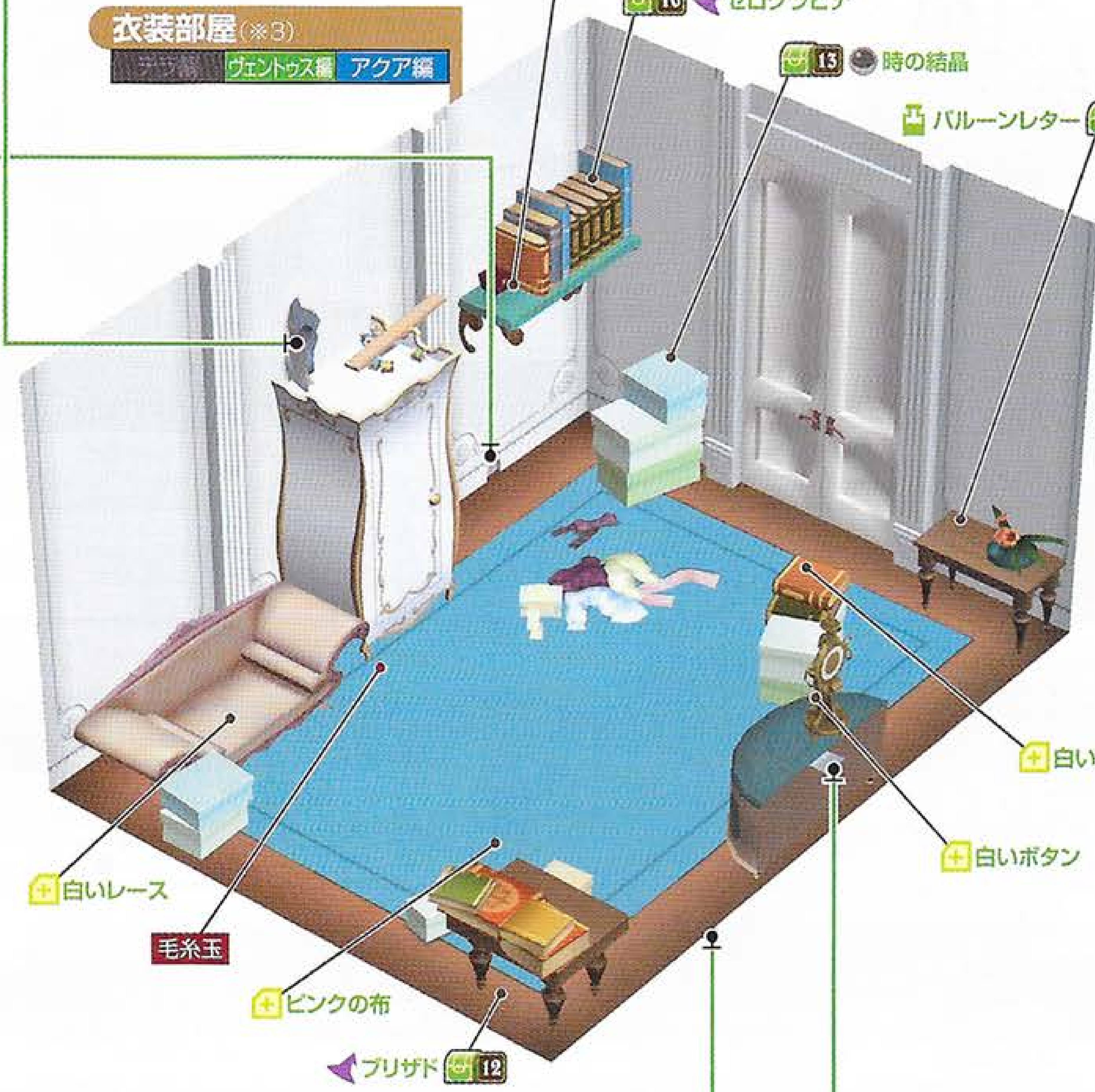
ねずみの通り道、シンデレラの部屋、衣装部屋には、毛糸玉がある。上に乗れば、高い場所へのぼるときの足場になるほか、毛糸玉を転がして敵に体当たり攻撃を仕掛けることもできるのだ（威力倍率：1.0）。ただし、毛糸玉で敵を倒しても経験値は得られない。



⬆毛糸玉を足場にしてサイドテーブルや積まれた箱の上にのぼれば、宝箱を開けたりキーアイテムを手に入れたりできる。

衣装部屋（※3）

テラ編 ヴェントゥス編 アクア編



※3……アクア編では、ジャックを護衛するときにのみ訪れることができる



不思議な塔
MYSTERIOUS TOWER



宝箱のデザイン



時期ごとのバトルレベル

シナリオ	時期	バトルレベル
テラ編	ドワーフ・ウッドランドとキャッスル・オブ・ドリームをクリアしたあと	3
	キーブレード墓場へ行けるようになったあと	4
ヴェントゥス編	ネバーランドをクリアしたあと	6
	キーブレード墓場へ行けるようになったあと	7
アクア編	ネバーランドをクリアしたあと	5

マップにあるもの

マップ名	宝箱			施設		プライズポット
	テラ編	ヴェントゥス編	アクア編	セーブ	ショップ	
不思議な塔	1 2 3	1 2 3	1 2 3	—	—	—
塔：エントランス	4	4	4	—	—	—
塔：魔法使いの部屋	—	—	—	●	—	—

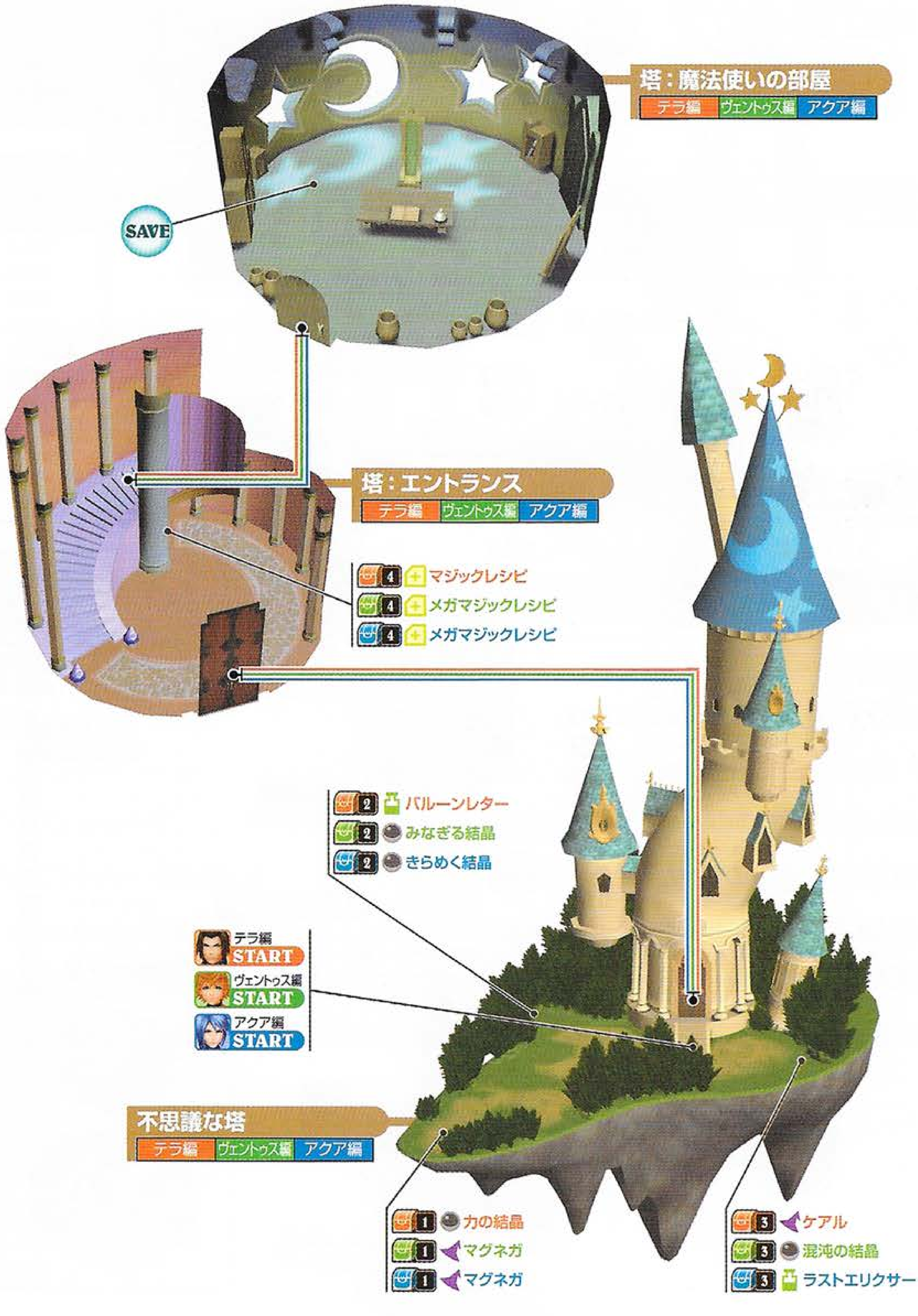
宝箱の中身

No.	テラ編	ヴェントゥス編	アクア編
1	力の結晶	マグネガ	マグネガ
2	バルーンレター	みなぎる結晶	きらめく結晶
3	ケアル	混沌の結晶	ラストエリクサー
4	マジックレシピ	メガマジックレシピ	メガマジックレシピ

魔法使いのイェン・シッドが住む塔。はじめて訪れたときは塔の入口から探索がスタートするが、このワールドをクリアしたあとにふたたび訪れたときは、塔：魔法使いの部屋に降り立つ。

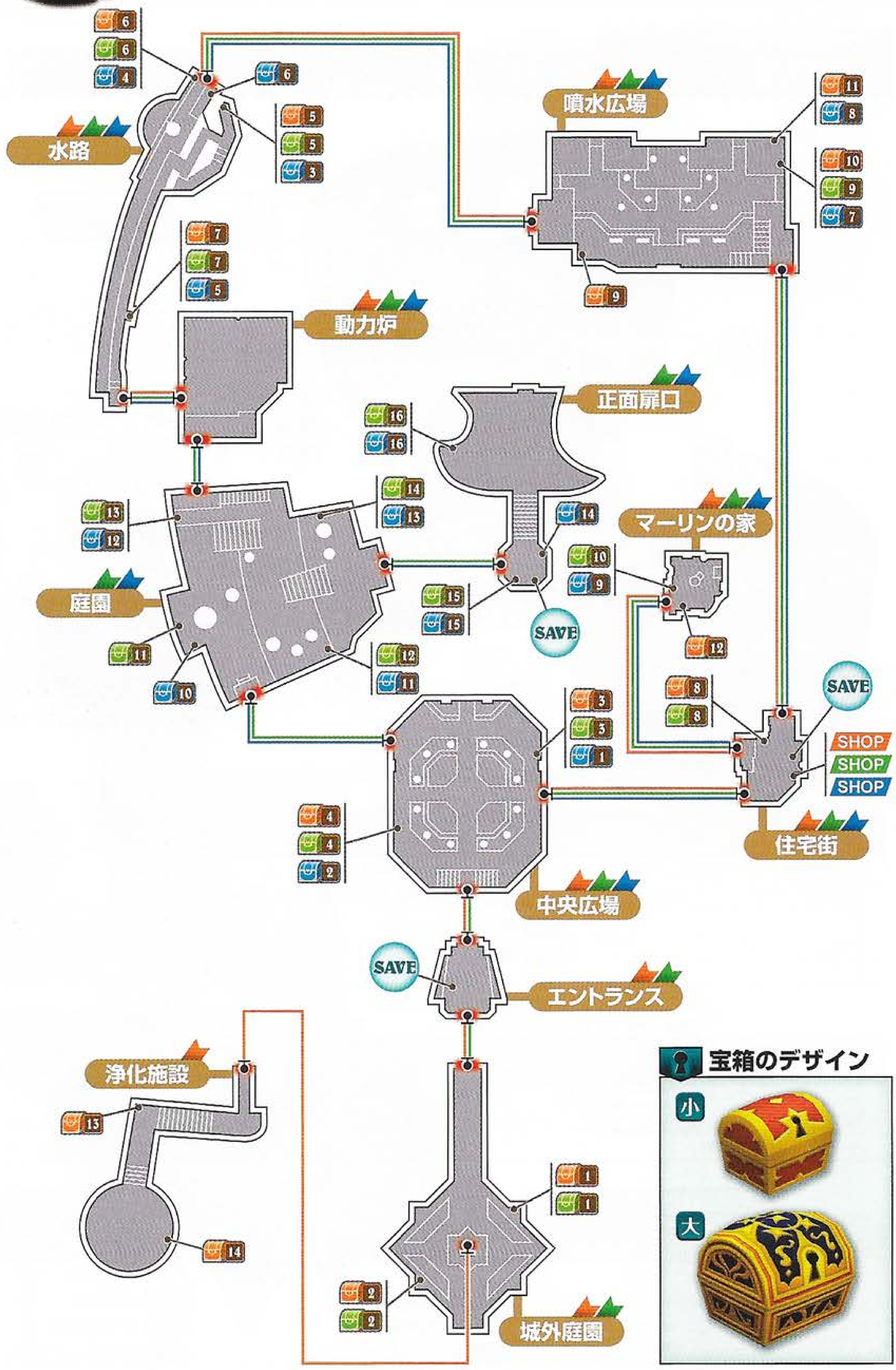
MYSTERIOUS TOWER

不思議な塔 ▶詳細マップ





レイディアントガーデン
RADIANT GARDEN



宝箱のデザイン

小

大

中央広場を中心に3つのエリアにわかれている。探索できる場所は操作キャラクターごとに異なるが、途中でかならず動力炉を訪れ、テラ、ヴェントゥス、アクアの3人でボス敵と戦うことになるのだ。

CHAPTER 8 マップ

MAP

時期ごとのバトルレベル

シナリオ	時期	バトルレベル
テラ編	？？？(謎の荒野：1回目)を訪れたあと	4
	キーブレード墓場へ行けるようになったあと	6
ヴェントゥス編	？？？(謎の荒野：1回目)でヴァニタス(1回目)を倒したあと	4
	キーブレード墓場へ行けるようになったあと	6
アクア編	ドワーフ・ウッドランドとエンチャンテッド・ドミニオンをクリアしたあと	4
	キーブレード墓場へ行けるようになったあと	6

マップにあるもの

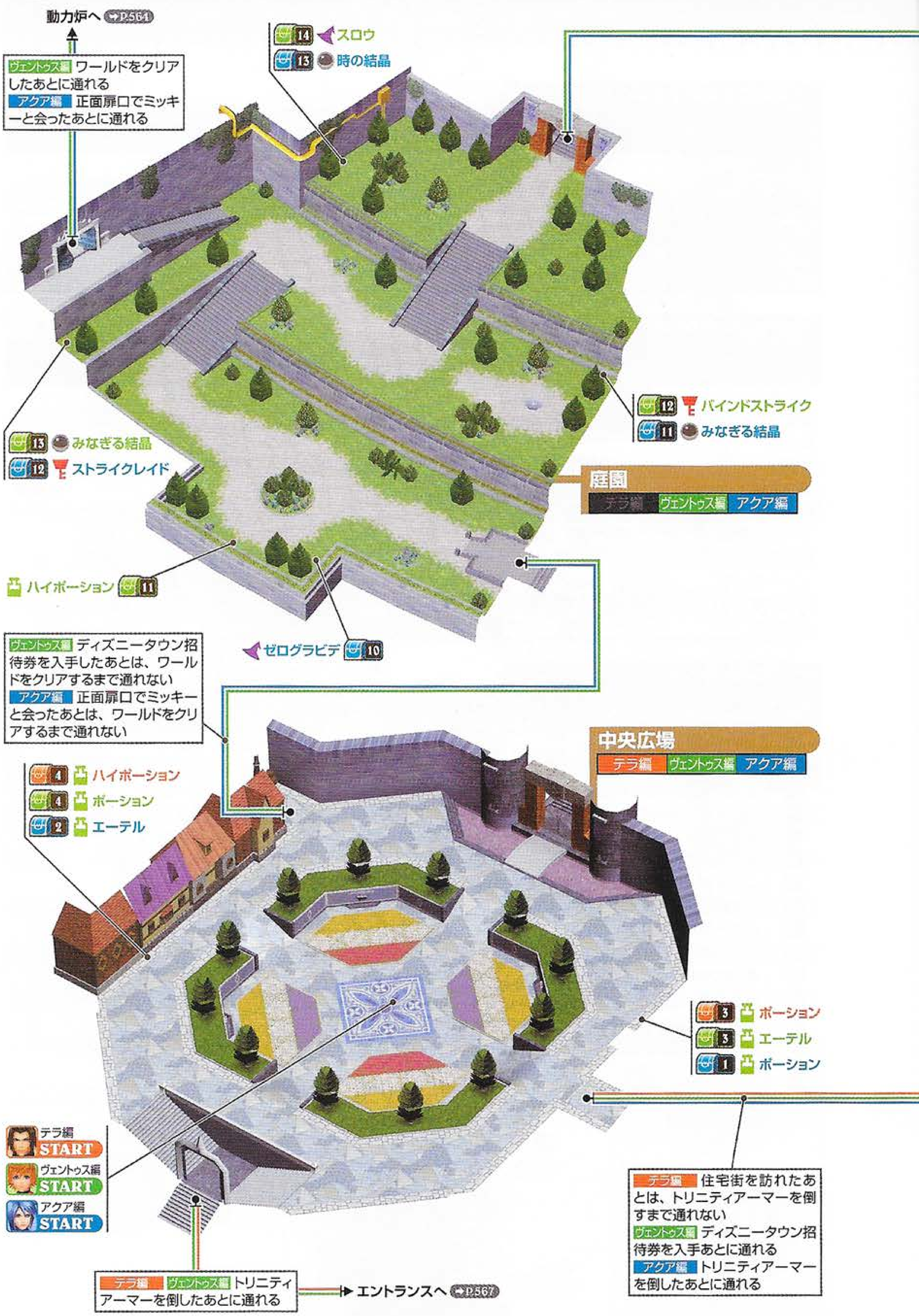
※暗くなっている欄は訪問できないことを示す

マップ名	宝箱			施設		プライズポット
	テラ編	ヴェントゥス編	アクア編	セーブ	ショップ	
正面扉口		15 16	14 15 16	●	—	—
庭園		11 12 13 14	10 11 12 13	—	—	—
動力炉	—	—	—	—	—	—
水路	5 6 7	5 6 7	3 4 5 6	—	—	—
噴水広場	9 10 11	9	7 8	—	—	●●●
住宅街	8	8	—	●	●●●	—
マーリンの家	12	10	9	—	—	—
中央広場	3 4	3 4	1 2	—	—	—
エントランス	—	—		●	—	—
城外庭園	1 2	1 2		—	—	—
浄化施設	13 14			—	—	—

宝箱の中身

No.	テラ編	ヴェントゥス編	アクア編
1	ファイラ	うるおいの結晶	ポーション
2	力の結晶	力の結晶	エーテル
3	ポーション	エーテル	ハイポーション
4	ハイポーション	ポーション	サンダラ
5	エスナ	オールキュア	ハイポーション
6	ブラックアウト	ファイラ	ガードレシピ
7	ハイポーション	ハイポーション	バリアクラッカー
8	ナビマップ	ナビマップ	うるおいの結晶
9	オールキュア	リベンジラッシュ	ゼアノートレポート3
10	サンダーブリッツ	ガードレシピ	ゼログラビデ
11	時の結晶	ハイポーション	みなぎる結晶
12	きらめく結晶	バインドストライク	ストライクレイド
13	メガポーション 👑	みなぎる結晶	時の結晶
14	混沌の結晶 👑	スロウ	ナビマップ
15	—	ハイポーション	オールキュア
16	—	フリーズレイド	デトネスクウェア




動力炉へ ➡P.564
ヴェントゥス編 ワールドをクリアしたあとに通れる
アクア編 正面扉口でミッキーと会ったあとに通れる
14 スロウ
13 時の結晶
12 バインドストライク
11 みなぎる結晶
13 みなぎる結晶
12 ストライクレイド
庭園
テラ編 ヴェントゥス編 アクア編
ハイポーション 11
ゼログラビデ 10
ヴェントゥス編 ディズニータウン招待券を入手したあとは、ワールドをクリアするまで通れない
アクア編 正面扉口でミッキーと会ったあとは、ワールドをクリアするまで通れない
中央広場
テラ編 ヴェントゥス編 アクア編
4 ハイポーション
4 ポーション
2 エーテル
3 ポーション
3 エーテル
1 ポーション
テラ編 START
ヴェントゥス編 START
アクア編 START
テラ編 住宅街を訪れたあとは、トリニティアーマーを倒すまで通れない
ヴェントゥス編 ディズニータウン招待券を入手あとに通れる
アクア編 トリニティアーマーを倒したあとに通れる
テラ編 ヴェントゥス編 トリニティアーマーを倒したあとに通れる
エントランスへ ➡P.567

正面扉口

テラ編　ヴェントゥス編　アクア編



マーリンの家

テラ編　ヴェントゥス編　アクア編



マップコラム COLUMN マーリンの家に置かれた本

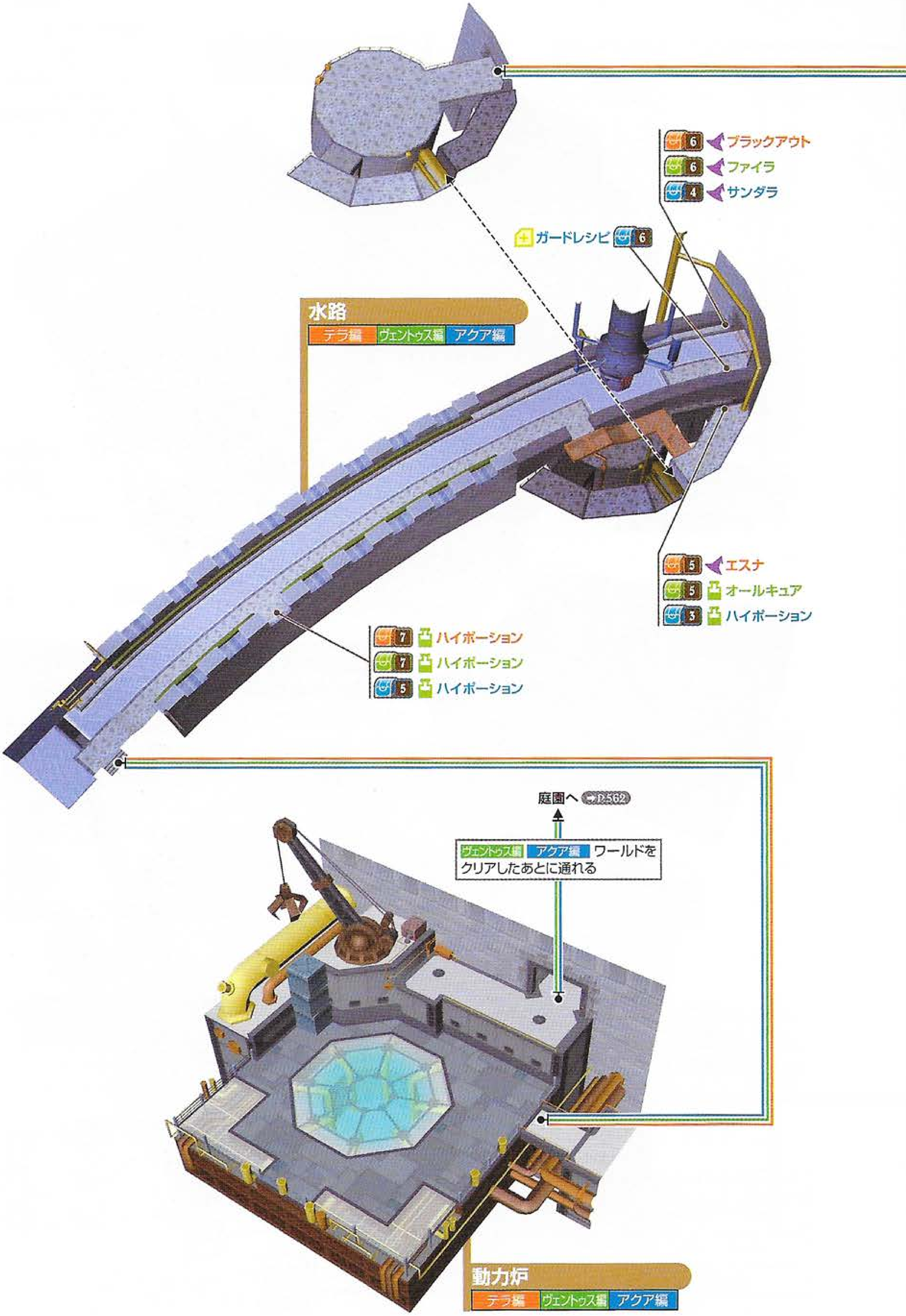
住宅街でマーリンに会ったあとにマーリンの家を訪れると、光る本が置いてある。これは『KH』シリーズでおなじみの100エーカーの森の本。調べると、ミニゲーム『コマンドボード』(→P.394)で選べるボードに、100エーカーの森をモデルにした「ハニーポットボード」が追加されるのだ。

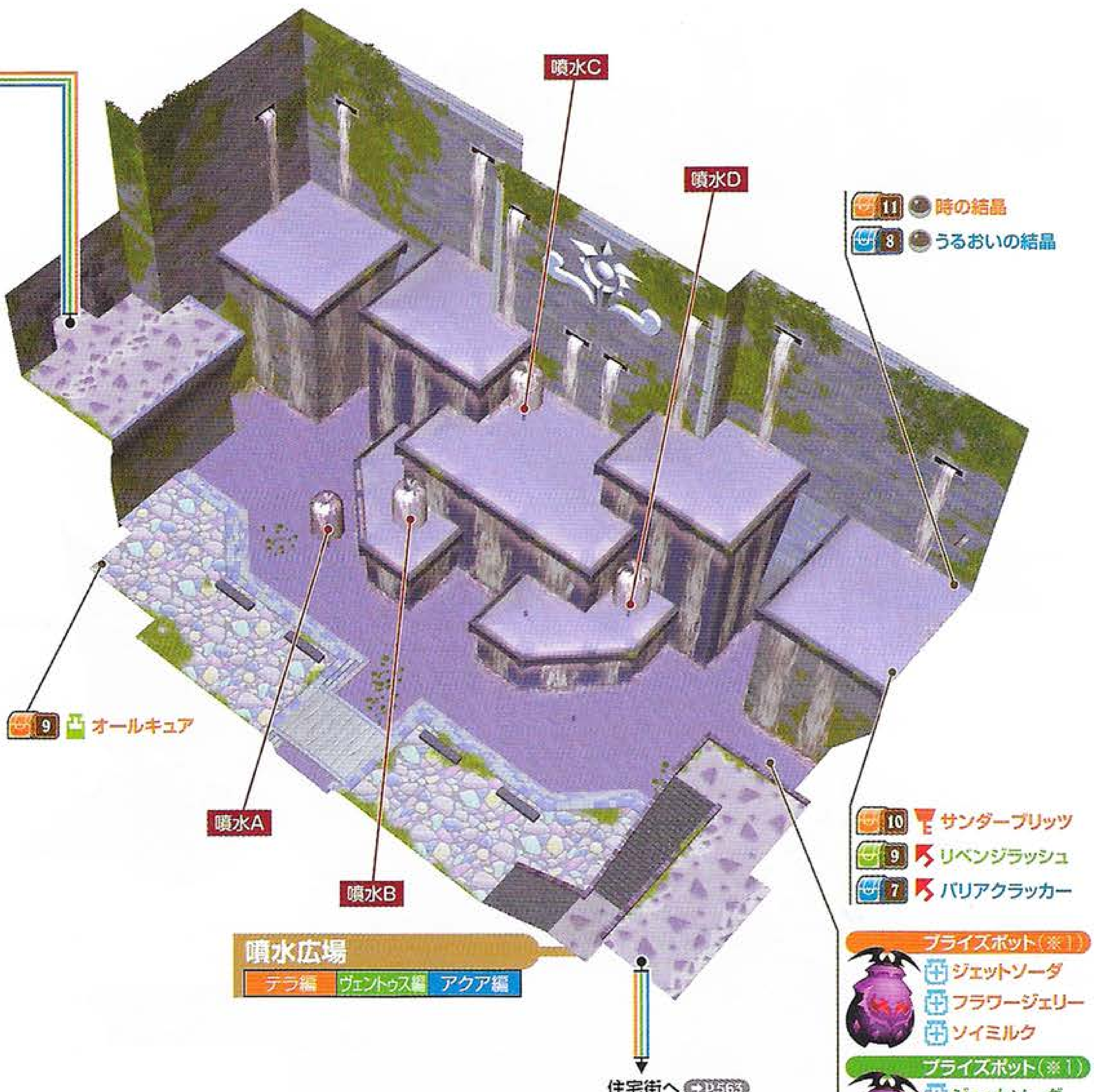
住宅街

テラ編　ヴェントゥス編　アクア編



INDEX


6 ブラックアウト
6 ファイラ
4 サンダラ
ガードレシピ 6
水路
テラ編 ヴェントゥス編 アクア編
5 エスナ
5 オールキュア
3 ハイポーション
7 ハイポーション
7 ハイポーション
5 ハイポーション
庭園へ P.562
ヴェントゥス編 アクア編 ワールドを
クリアしたあとに通れる
動力炉
テラ編 ヴェントゥス編 アクア編



プライズポット（※1）
- ジェットソーダ
- フラワージェリー
- ソイミルク

プライズポット（※1）
- ジェットソーダ
- ソイミルク
- モーグリコーヒー

プライズポット（※1）
- ジェットソーダ
- フラワージェリー
- ソイミルク

※1……周囲の敵を倒すと出現する

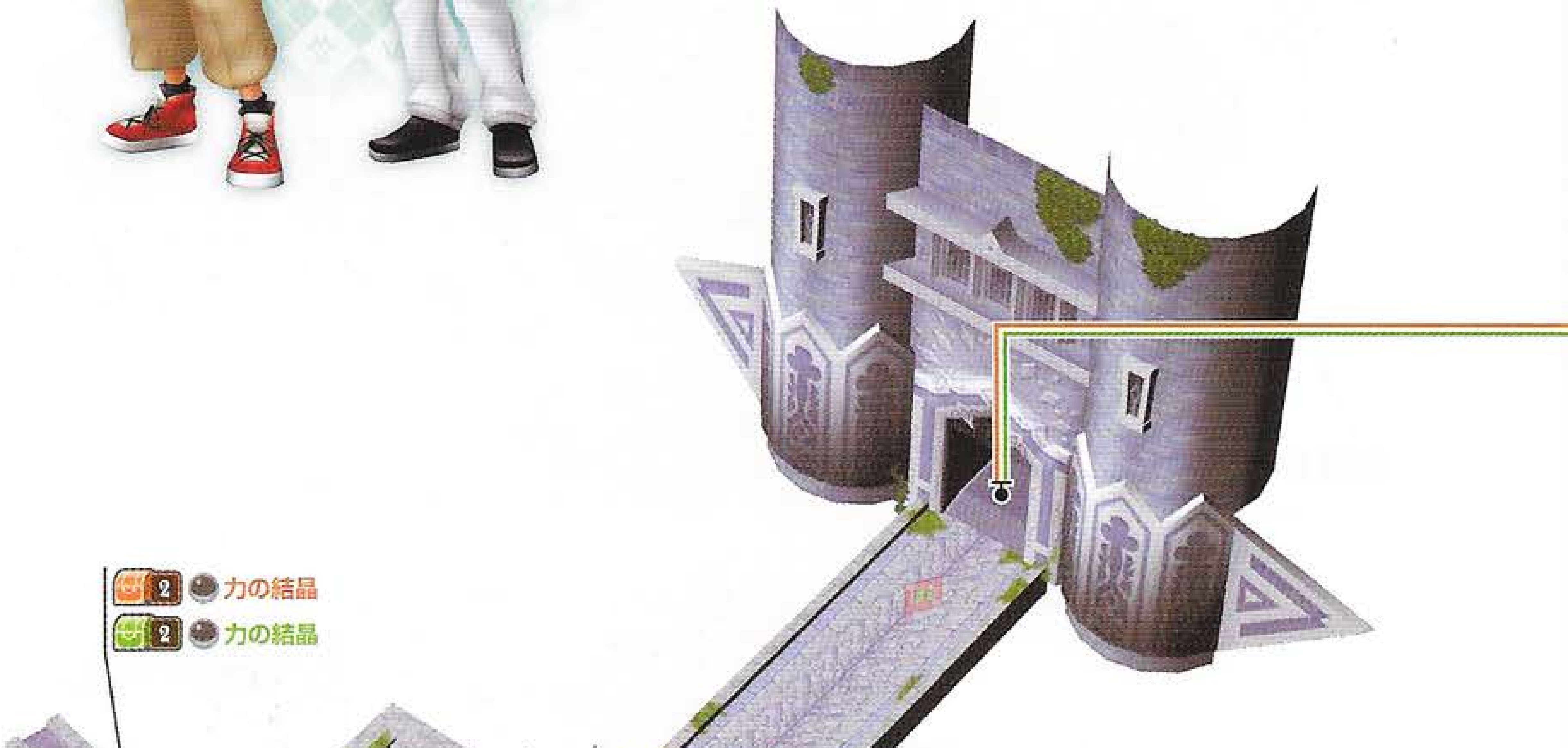
マップコラム COLUMN 噴水を使ってジャンプ

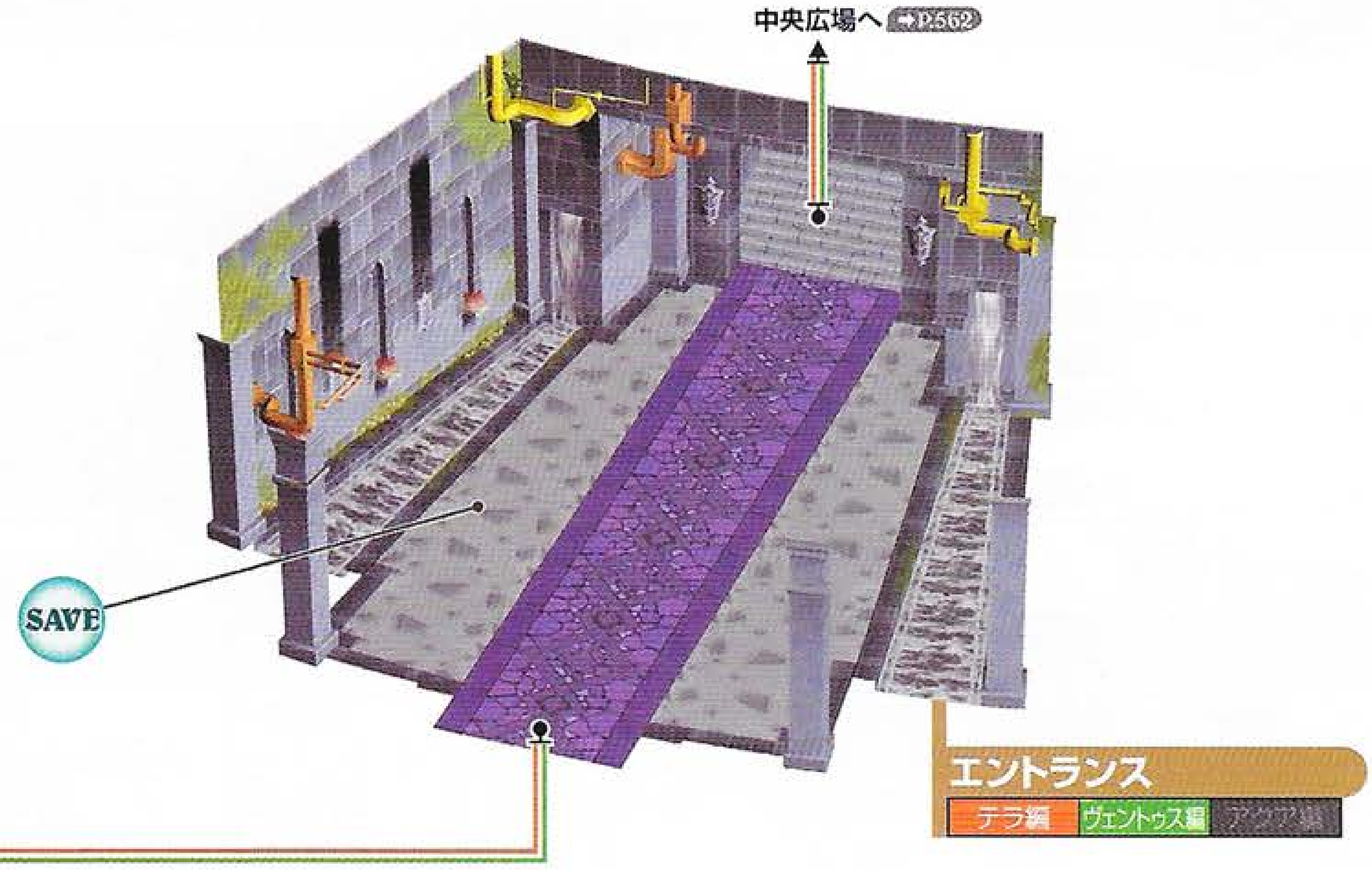
噴水広場で噴き出している水に、ジャンプで跳び乗る感じで触れると、かなり高くまで飛ばされる。これを利用すれば、段差の上へのぼっていけるのだ。噴水広場から水路へ向かうときは噴水A→B→Cの順に、宝箱が置かれている場所へ向かうときは噴水A→B→Dの順に移動するといい。



←噴水のノズルの真横から近づいても、噴き出す水には触れられないので注意。




2 力の結晶
2 力の結晶
城外庭園
テラ編
ヴェントゥス編
アクア編
1 ファイラ
1 うるおいの結晶

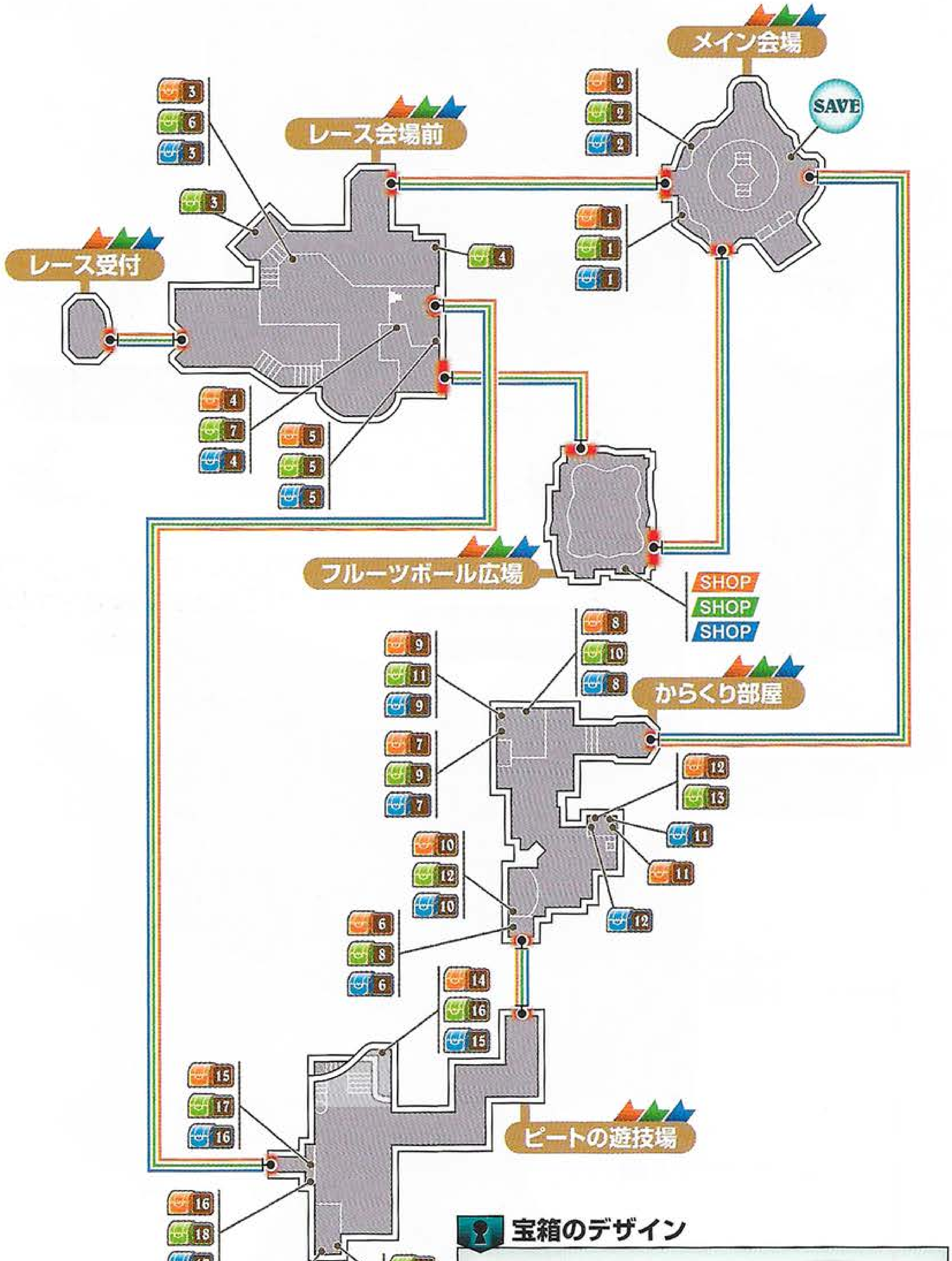

中央広場へ →P.562
SAVE
エントランス
テラ編
ヴェントゥス編
アクア編


浄化施設
テラ編
ヴェントゥス編
アクア編
メガポーション 13
14 混沌の結晶

INDEX

ディズニータウン

DISNEY TOWN



さまざまなミニゲームが楽しめるワールド。あちこちにある街灯や消火栓、ベンチなどに攻撃を当てると、HPプライズやマニーが出現するので、いろいろなものを攻撃してみるといいだろう。

時期ごとのバトルレベル

シナリオ	時期	バトルレベル
テラ編	レイディアントガーデンをクリアしたあと	5
	キーブレード墓場へ行けるようになったあと	6
ヴェントゥス編	レイディアントガーデンをクリアしたあと	5
	キーブレード墓場へ行けるようになったあと	6
アクア編	レイディアントガーデンをクリアしたあと	5
	キーブレード墓場へ行けるようになったあと	6

マップにあるもの

マップ名	宝箱			施設		プライズポット
	テラ編	ヴェントゥス編	アクア編	セーブ	ショップ	
メイン会場	1 2	1 2	1 2	●	—	—
フルーツボール広場	—	—	—	—	●●●	—
レース会場前	3 4 5	3 4 5 6 7	3 4 5	—	—	●●●
レース受付	—	—	—	—	—	—
からくり部屋	6 7 8 9 10 11 12	8 9 10 11 12 13	6 7 8 9 10 11 12	—	—	—
ピートの遊技場	13 14 15 16	14 15 16 17 18	13 14 15 16 17	—	—	—

宝箱の中身

No.	宝箱の中身		
	テラ編	ヴェントゥス編	アクア編
1	ナビマップ	ナビマップ	ナビマップ
2	ポーション	ポーション	ポーション
3	めぐりくる結晶	スーパーグライド★	めぐりくる結晶
4	リベンジファング	ターンスラッシュ	ファイラ
5	スロットブレード	スロットブレード	スロットブレード
6	オールキュア	きらめく結晶	満たされる結晶
7	アクションレシピ	ストップ	メガポーション
8	混沌の結晶	メガエーテル	混沌の結晶
9	サンダー	メガポーション	サンダー
10	サンダー	混沌の結晶	サンダー
11	アブソリュートゼロ	サンダー	力の結晶
12	メガポーション	サンダー	メガポーション
13	ゼログラビラ	メガポーション	オールキュア
14	エリアルスラム	オールキュア	アクションレシピ
15	ブレイクタイム	アクションレシピ	エリアルスラム
16	混沌の結晶	エリアルスラム	ブレイクタイム
17	—	ブレイクタイム	うるおいの結晶
18	—	みなぎる結晶	—



INDEX

COLUMN マップコラム ビルの屋上に渡るには？

レース会場前の、ヴェントゥス編で宝箱3があるビルの屋上には、下からのぼるのは無理。ピートの遊技場を通って下のマップのⒶの場所へ行き、そこから写真の方法で渡ろう。



⬆木箱の上からジャンプして、『スライドダッシュ』などを2回連続で出すか『グライド』で飛んで、目指す屋上にぶら下がる。





※1……周囲の敵を倒すと出現する

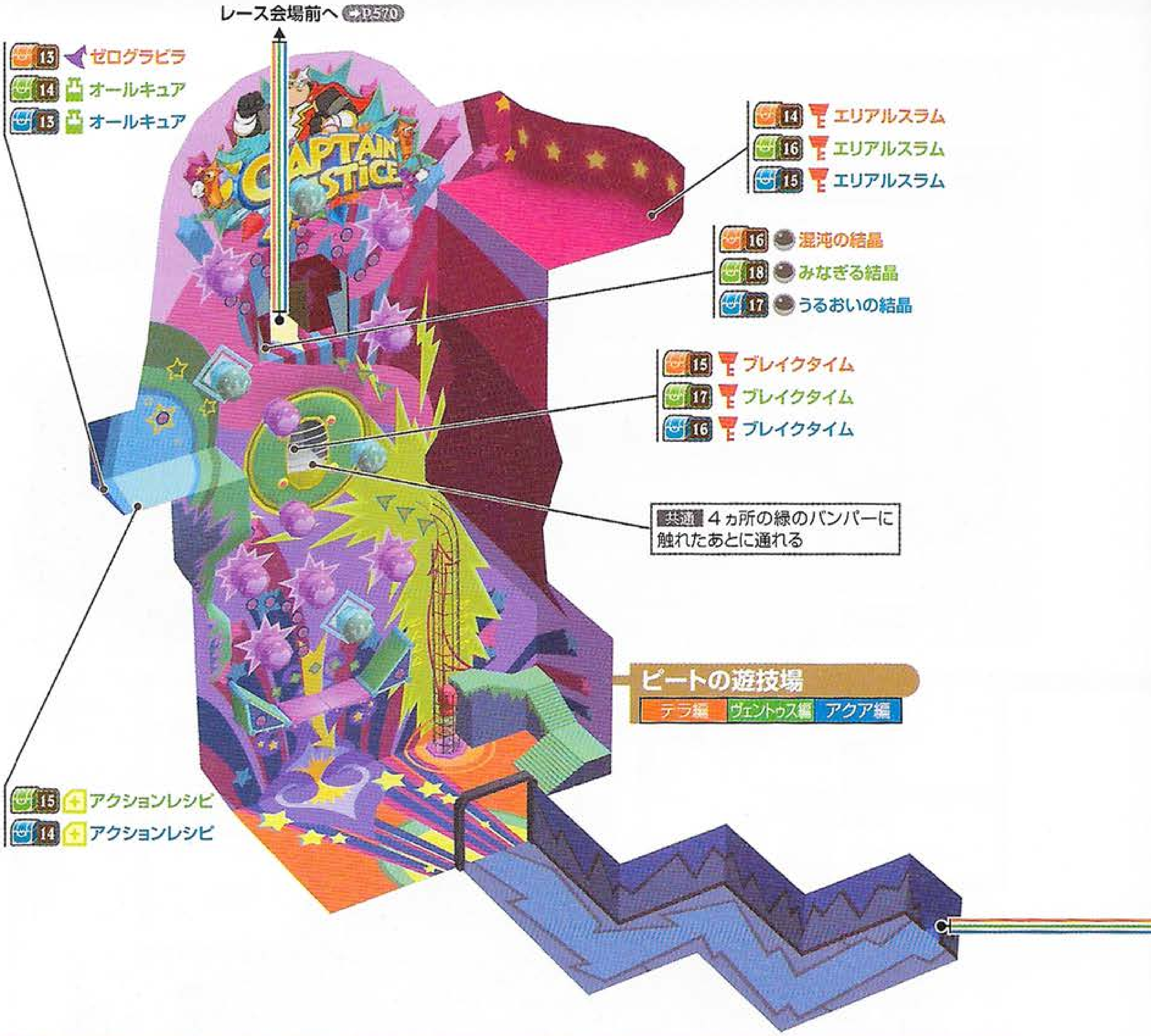
※2……コンボフィニッシュなどを当てると『紙吹雪』を入手できる(メダルショップで『紙吹雪』を購入している場合をのぞく)





INDEX

ディズニータウン ▶詳細マップ



マップコラム COLUMN ピンボールの要領で移動しよう

ピートの遊技場は、巨大なピンボールのような構造をしている。階段をのぼった先で赤いグローブの上に乗り、一番下まで下がったときに⊗ボタンを押しっぱなしにすれば、自分がボールのように上へ打ち出されるのだ。ピンボールのフィールドには、緑やピンクのバンパーなどの設置物がいくつかあり、それらに触れた場合はマニーが出現すると同時に自分が勢いよく弾き飛ばされる。これを利用して、宝箱が置かれている場所やレース会場前へ通じる出入口を目指そう。なお、画面奥側の通路や小部屋に入るには、アナログパッドを上に入力すればいい。



⬆フィールド下部にあるフリッパーを、Lと Rボタンで動かせば、自分を弾き飛ばせる。



⬆バンパーに弾かれてから『エアスライド』などで軌道修正すると、思いどおりに動きやすい。

マップコラム COLUMN からくりを動かす

からくり部屋の奥には電源装置がある。この装置についている稲妻マークにサンダー属性の攻撃を当てるたびに、メーターの針が右へ動いていき、一番右まで針が動くと電源が入って、部屋内にある手の形をした足場や歯車が動き出すのだ。針を動かすときは、デッキに『サンダー』などを3個以上セットして、下の写真のように使うか、コマンドスタイルをサンダーボルトに変えてコンボを当てるのがオススメ。なお、電源はディズニータウンを訪れるたびに入れ直す必要がある。



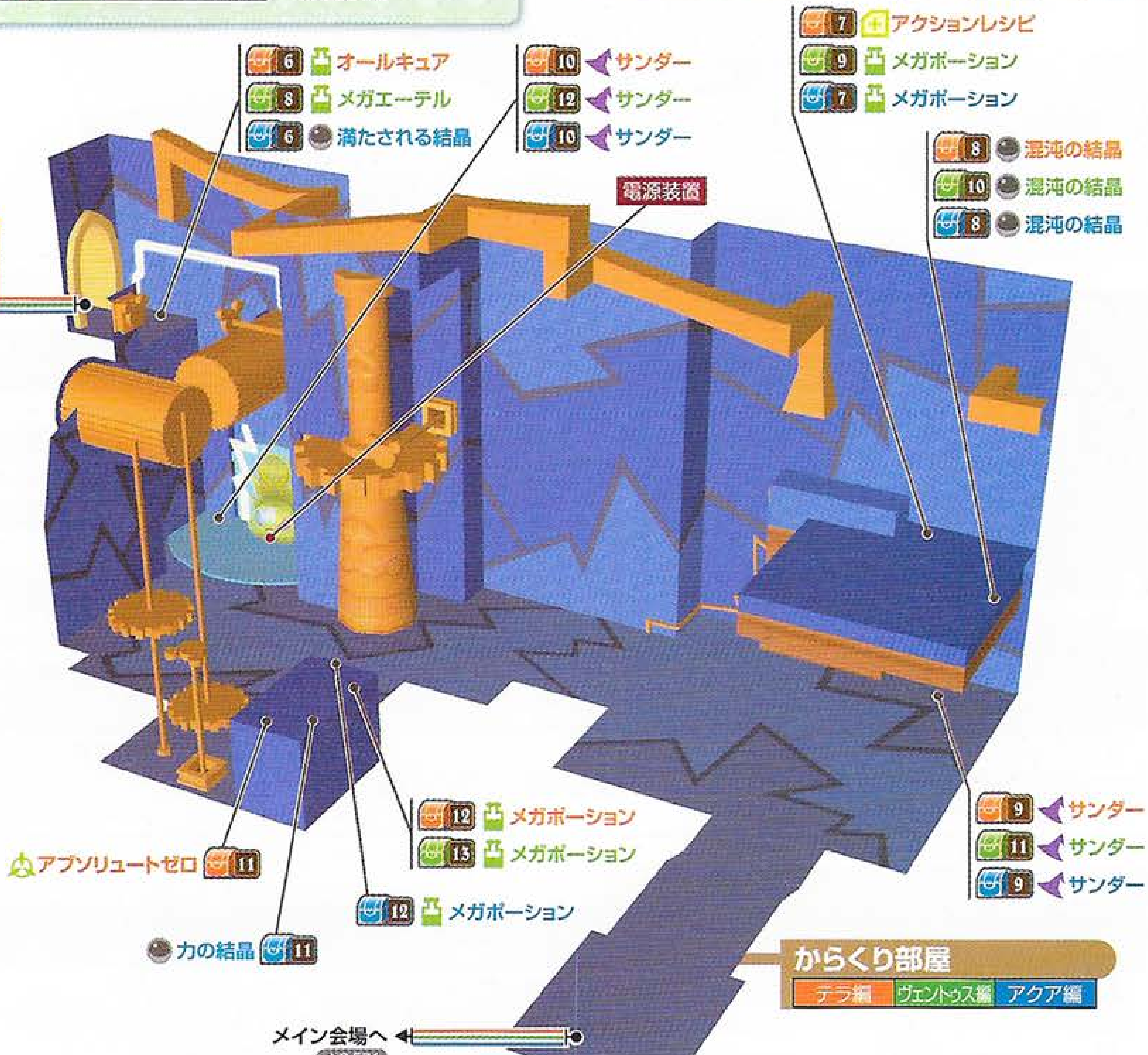
←『サンダー』を使って針が右へ動いたあと、左にもどりはじめたらつぎの『サンダー』を使う。

マップコラム COLUMN 手の上を連続ジャンプ

手の形をした足場が4つ並んでいる場所は、足場が一定時間で上がったり下がったりするので渡りにくい。一番手前の足場が下りてきた直後に跳び移ったあと、立ち止まらずにすばやく渡っていこう。ちなみに、3つ目の足場からは、『スライドダッシュ』などで移動すれば宝箱のある場所まで一気に渡れる。



↑一番手前の足場に乗るときは、足場が上がって画面から見えなくなったあと、3秒数えてジャンプすればタイミングが合う。

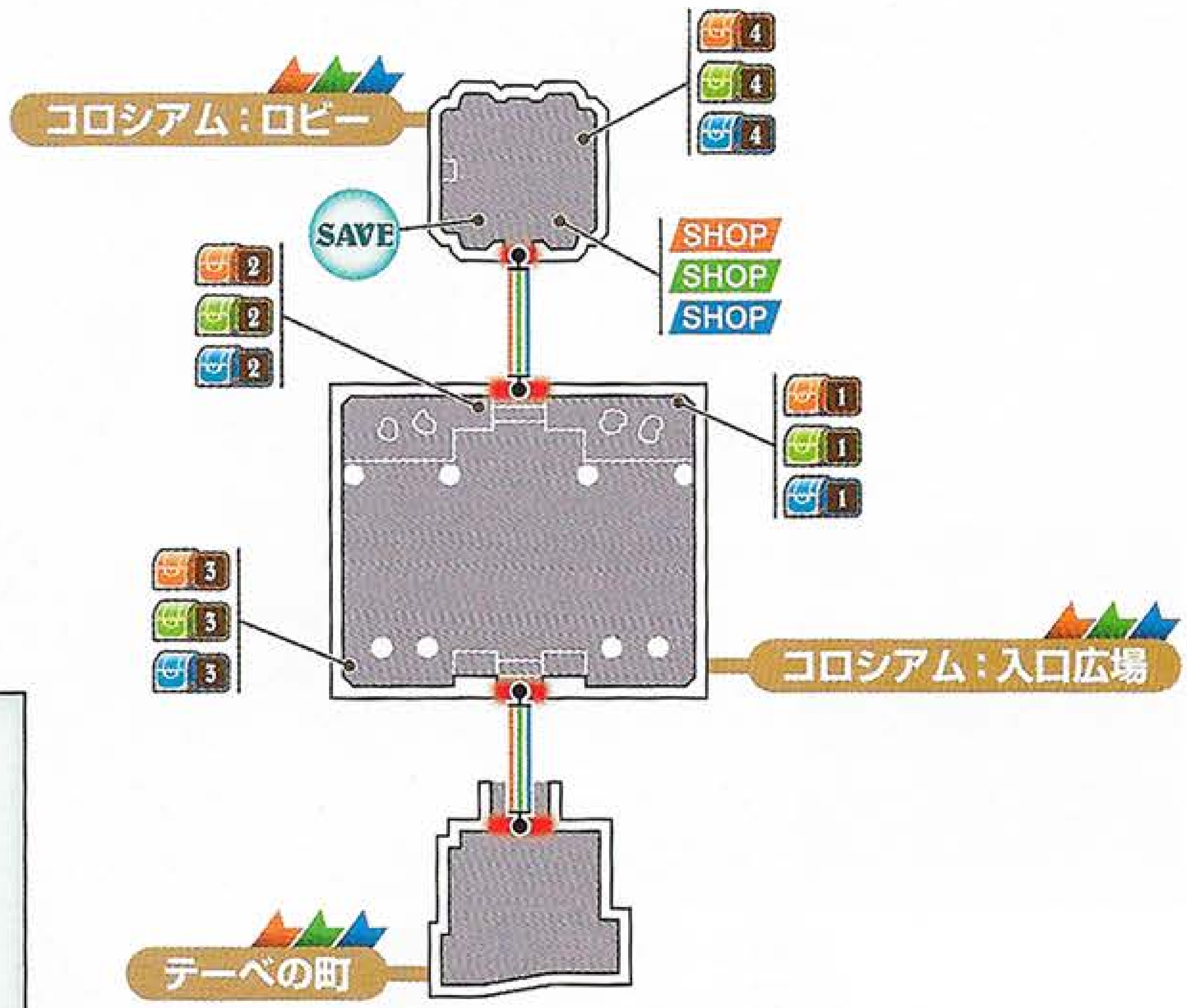


MAP

INDEX



オリンポスコロシアム
OLYMPUS COLISEUM



宝箱のデザイン

小

大



時期ごとのバトルレベル

シナリオ	時期	バトルレベル
テラ編	レイディアントガーデンをクリアしたあと	5
	キーブレード墓場へ行けるようになったあと	6
ヴェントゥス編	レイディアントガーデンをクリアしたあと	5
	キーブレード墓場へ行けるようになったあと	6
アクア編	レイディアントガーデンをクリアしたあと	5
	キーブレード墓場へ行けるようになったあと	6

マップにあるもの

マップ名	宝箱			施設		プライズポット
	テラ編	ヴェントゥス編	アクア編	セーブ	ショップ	
コロシアム：ロビー	4	4	4	●	●●●	—
コロシアム：入口広場	1 2 3	1 2 3	1 2 3	—	—	—
テーベの町	—	—	—	—	—	●●●

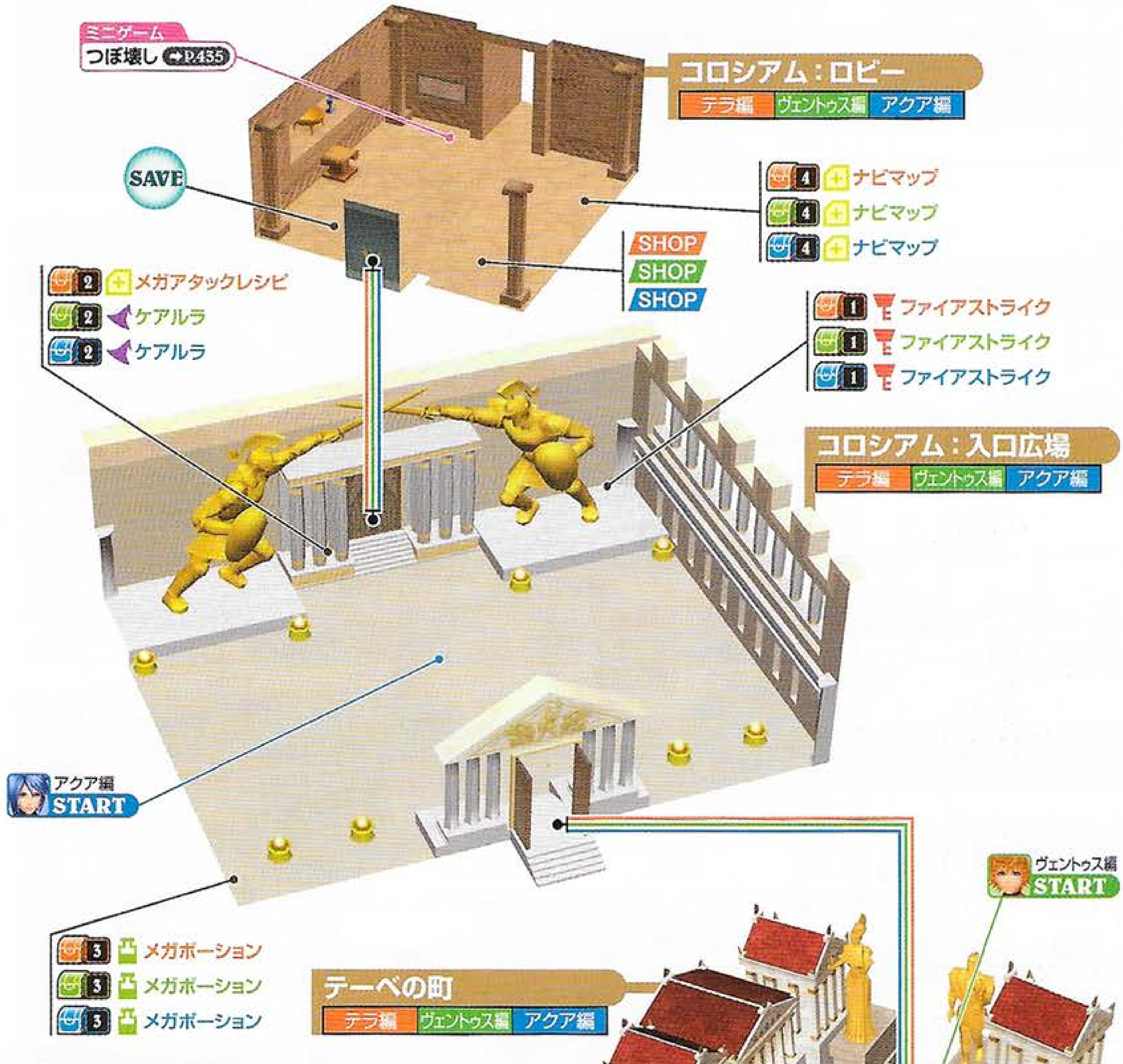
宝箱の中身

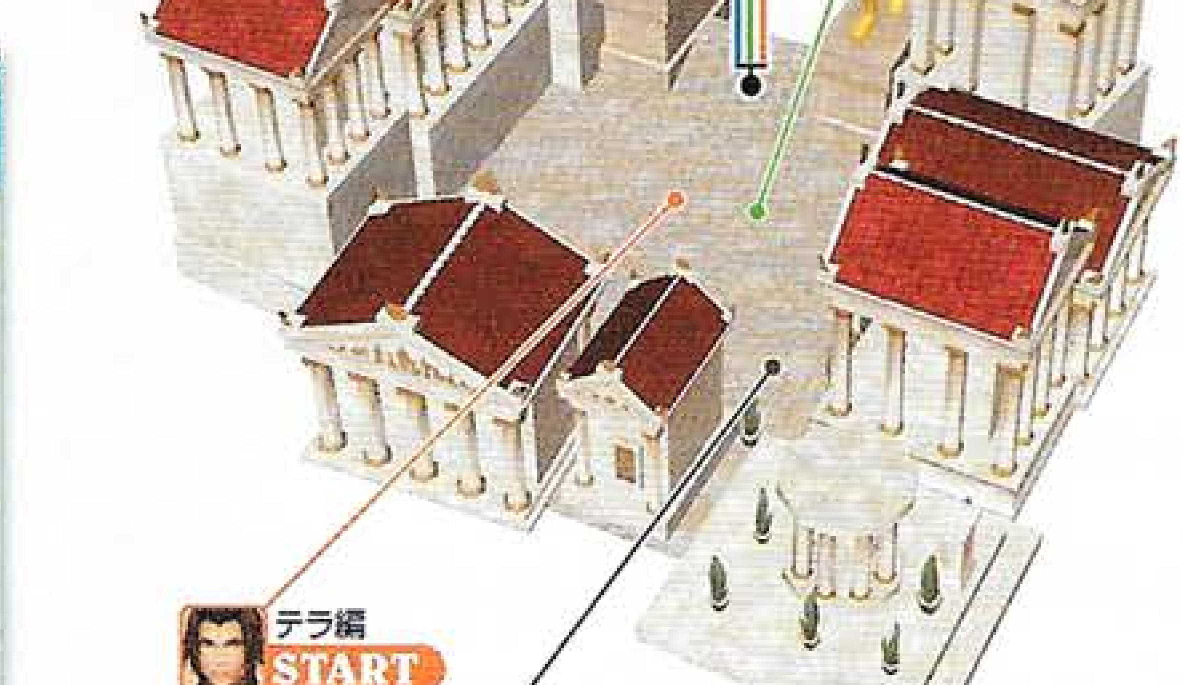
No.	テラ編	ヴェントゥス編	アクア編
1	ファイアストライク	ファイアストライク	ファイアストライク
2	メガアタックレシピ	ケアルラ	ケアルラ
3	メガポーション	メガポーション	メガポーション
4	ナビマップ	ナビマップ	ナビマップ

『KH』シリーズではおなじみとなったコロシアムのロビーと入口広場は本作にも登場。このワールドをクリアしたあとに、ロビーでヘラクレスに話しかけると、ミニゲーム『つぼ壊し』に挑戦できる。

OLYMPUS COLISEUM

オリンポスコロシアム ▶詳細マップ





マップコラム COLUMN タルに乗って敵を倒せる

ヴェントゥス編でこのワールドを訪れた直後のバトル中は、テーベの町の広場の中央にタルがある。タルを攻撃して倒したあと上に乗れば、体当たりで敵を倒せるようになるのだ。ただし、タルは計10秒間乗ると壊れるうえ、タルで敵を倒しても経験値は得られない。

※1……闘技大会の予選に参加したあとに出現する
※2……ヘラクレスとのトレーニング(1回目)をクリアしたあとに出現する

プライズポット(※1)	プライズポット(※2)	プライズポット
イナズマキャンディ	イナズマキャンディ	イナズマキャンディ
ワイルドナッツ	わた雲のキャンディ	英雄オレンジ
		わた雲のキャンディ



ディープスペース
DEEP SPACE

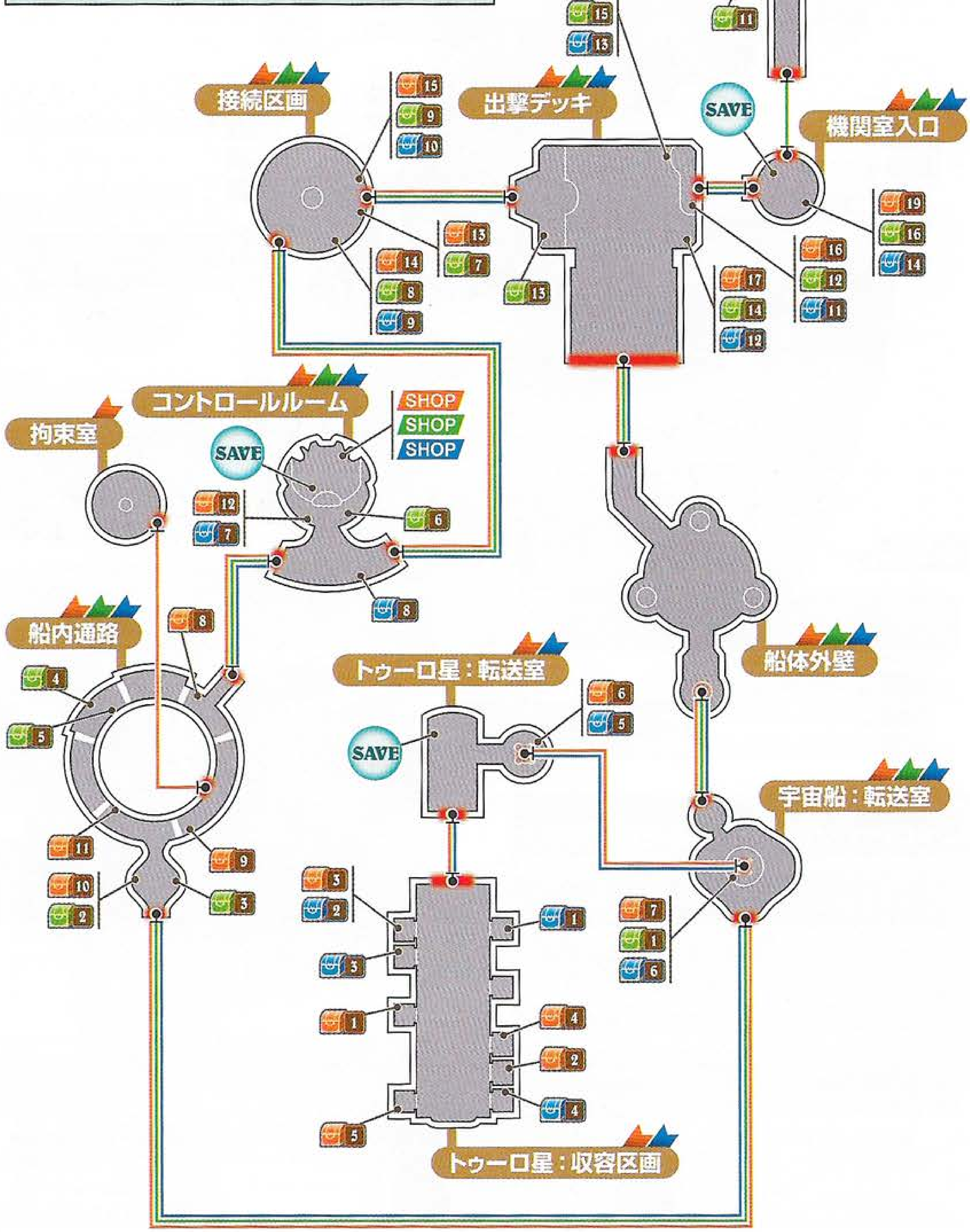
宝箱のデザイン

小



大





物語のおもな舞台となるのは、巨大な宇宙船。それだけに探索中は、鎧を装着して船の外で戦ったり、重力を小さくすることでジャンプ力を高めたりと、宇宙ならではの光景が多く見られる。

CHAPTER 8 マップ

時期ごとのバトルレベル

シナリオ	時期	バトルレベル
テラ編	レイディアントガーデンをクリアしたあと	6
	キーブレード墓場へ行けるようになったあと	7
ヴェントゥス編	レイディアントガーデンをクリアしたあと	6
	キーブレード墓場へ行けるようになったあと	7
アクア編	レイディアントガーデンをクリアしたあと	6
	キーブレード墓場へ行けるようになったあと	7

マップにあるもの

※暗くなっている欄は訪問できないことを示す

マップ名	宝箱			施設		プライズポット
	テラ編	ヴェントゥス編	アクア編	セーブ	ショップ	
トゥーロ星：収容区画	1 2 3 4 5		1 2 3 4	—	—	●●
トゥーロ星：転送室	6		5	●	—	—
宇宙船：転送室	7	1	6	—	—	●
船体外壁	—	—	—	—	—	—
船内通路	8 9 10 11	2 3 4 5	—	—	—	—
拘束室	—			—	—	—
コントロールルーム	12	6	7 8	●	●●●	—
接続区画	13 14 15	7 8 9	9 10	—	—	—
出撃デッキ	16 17 18	12 13 14 15	11 12 13	—	—	—
機関室入口	19	16	14	●	—	—
機関室		10 11		—	—	—

宝箱の中身

No.	宝箱の中身		
	テラ編	ヴェントゥス編	アクア編
1	ハイジャンプ	めぐりくる結晶	テレポ
2	ブルータルブラスト★	ハイポーション	ファイナルブレイク
3	力の結晶	力の結晶	めぐりくる結晶
4	メガエーテル	メガエーテル	メガポーション
5	メガポーション★	ハイポーション	ナビマップ
6	ナビマップ	ナビマップ	ハイポーション
7	ハイポーション	サンダラ	エーテル
8	エーテル	ゼログラビラ	バルーンレター
9	ハイポーション	パルスボム	ファイアブリッツ
10	力の結晶 👑	混沌の結晶 👑	レインボーシャワー
11	デジョン 👑	デトネシールド 👑	ゼログラビラ 👑
12	ハイポーション	ゼアノートレポート1	満たされる結晶 👑
13	満たされる結晶	メガアタックレシピ	メガエーテル 👑
14	メガポーション	ファイアブリッツ	メガアタックレシピ 👑
15	時の結晶	時の結晶	—
16	サンダラ	メガポーション	—
17	めぐりくる結晶	—	—
18	みなぎる結晶	—	—
19	デトネスクウェア	—	—



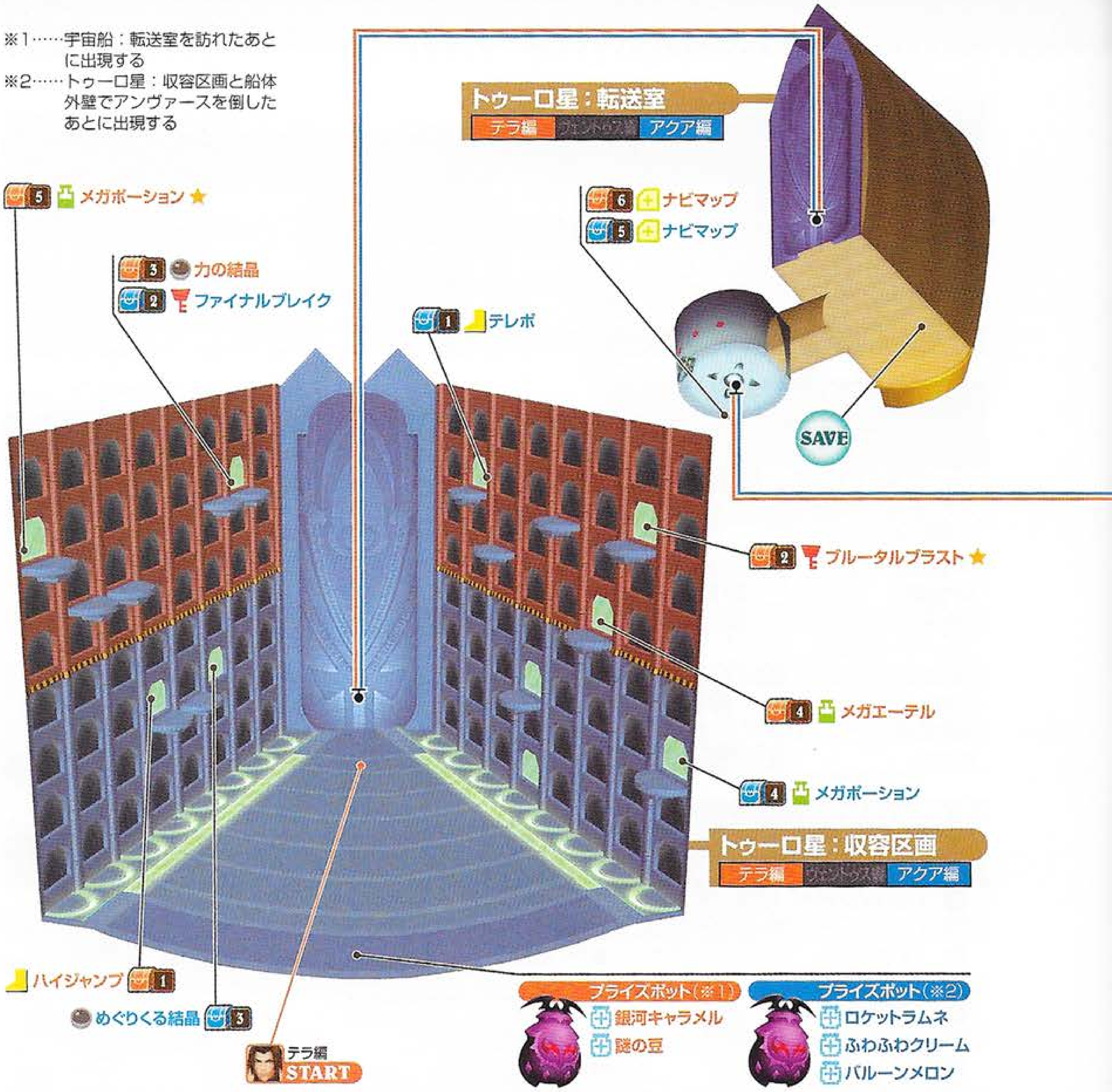
MAP

DEEP SPACE

ディープスペース

▶詳細マップ

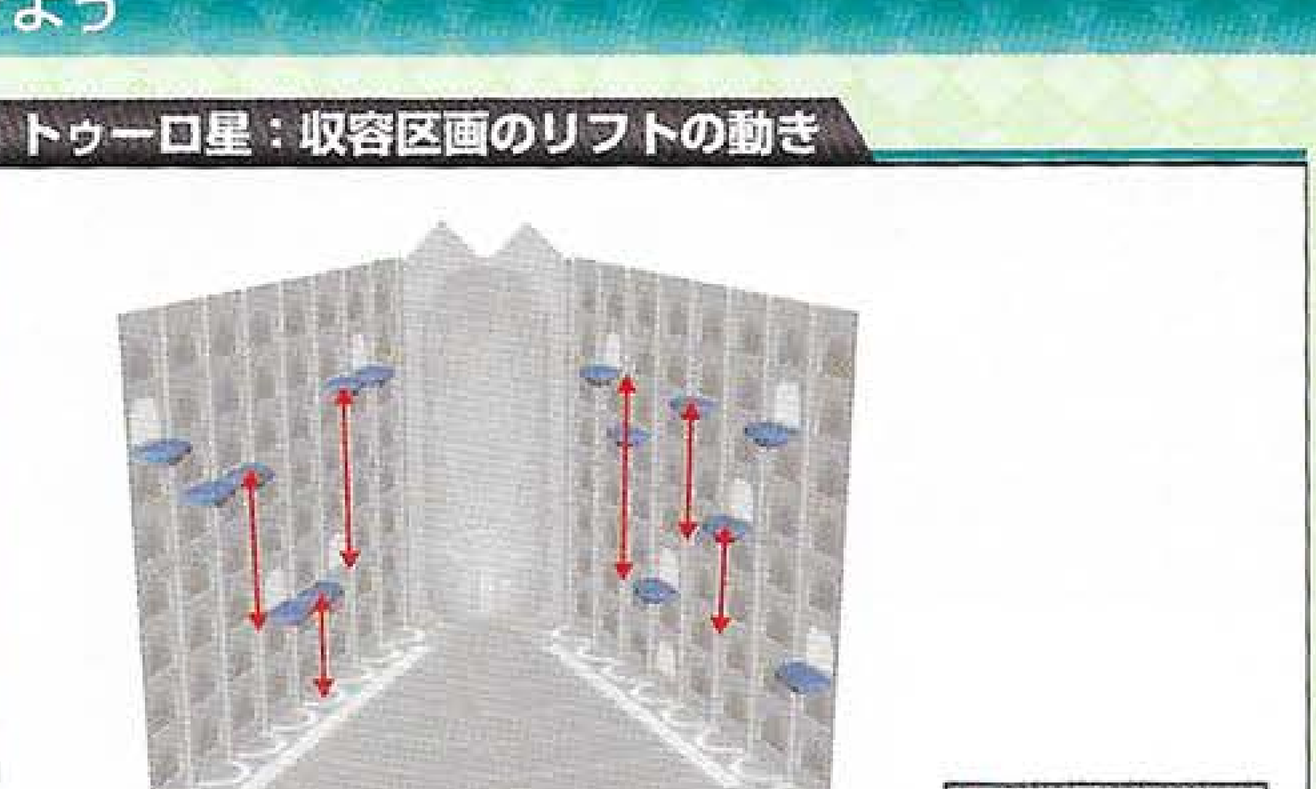
※1……宇宙船：転送室を訪れたあとに出現する
※2……トゥーロ星：収容区画と船体外壁でアンヴァースを倒したあとに出現する



マップコラム COLUMN 独房にある宝箱を開けよう

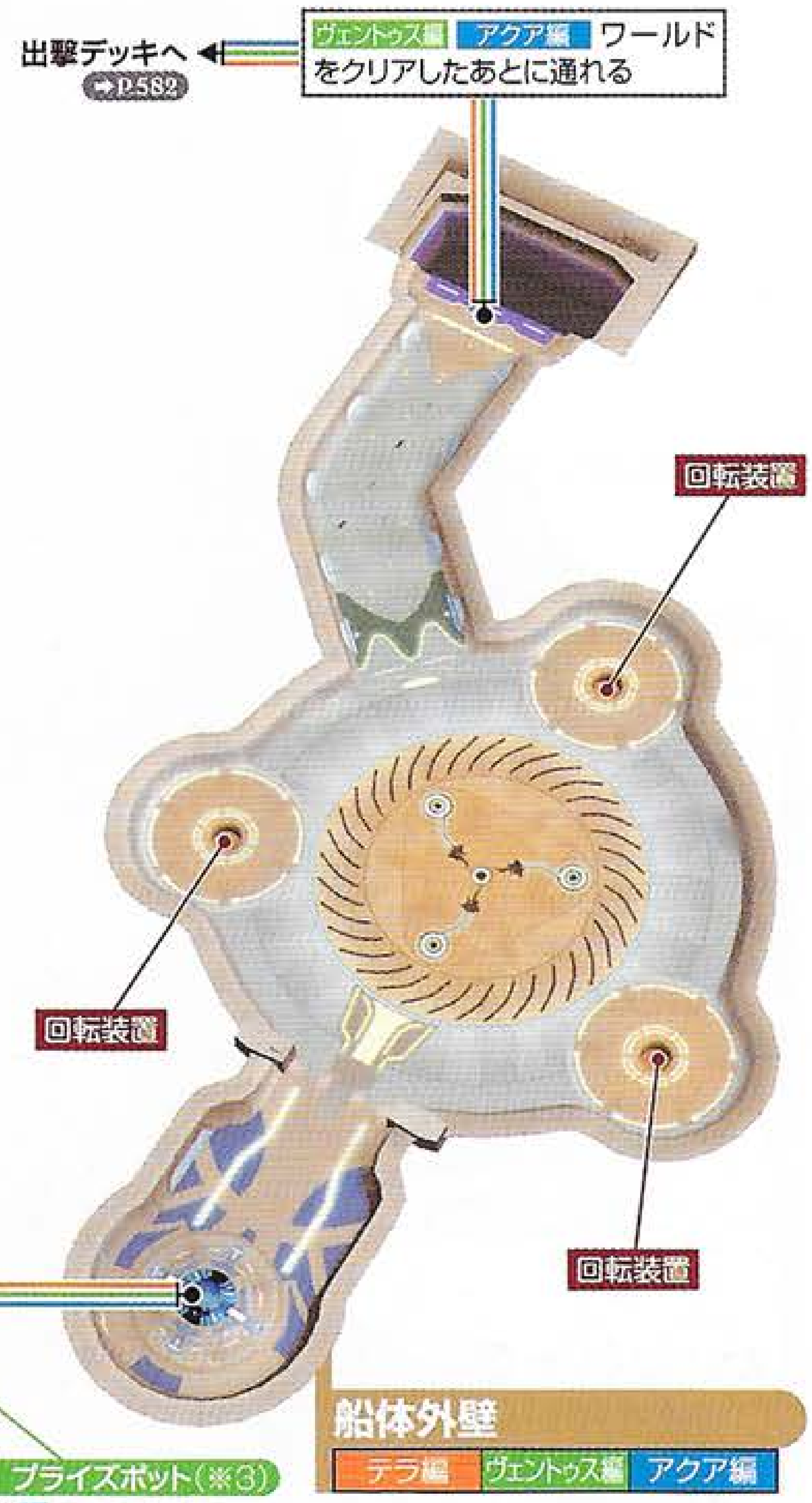
トゥーロ星：収容区画には、水色の窓で仕切られている独房が左右に並んでおり、そのうちの何部屋かには宝箱がある。右の図の範囲で移動している足場を利用しながら独房の前まで行き、窓を調べれば、独房に入れるのだ。ちなみに、右の図で右側にある足場に乗るには、左側の足場から『エアスライド』や『スライドダッシュ』などで飛び移ればいい。

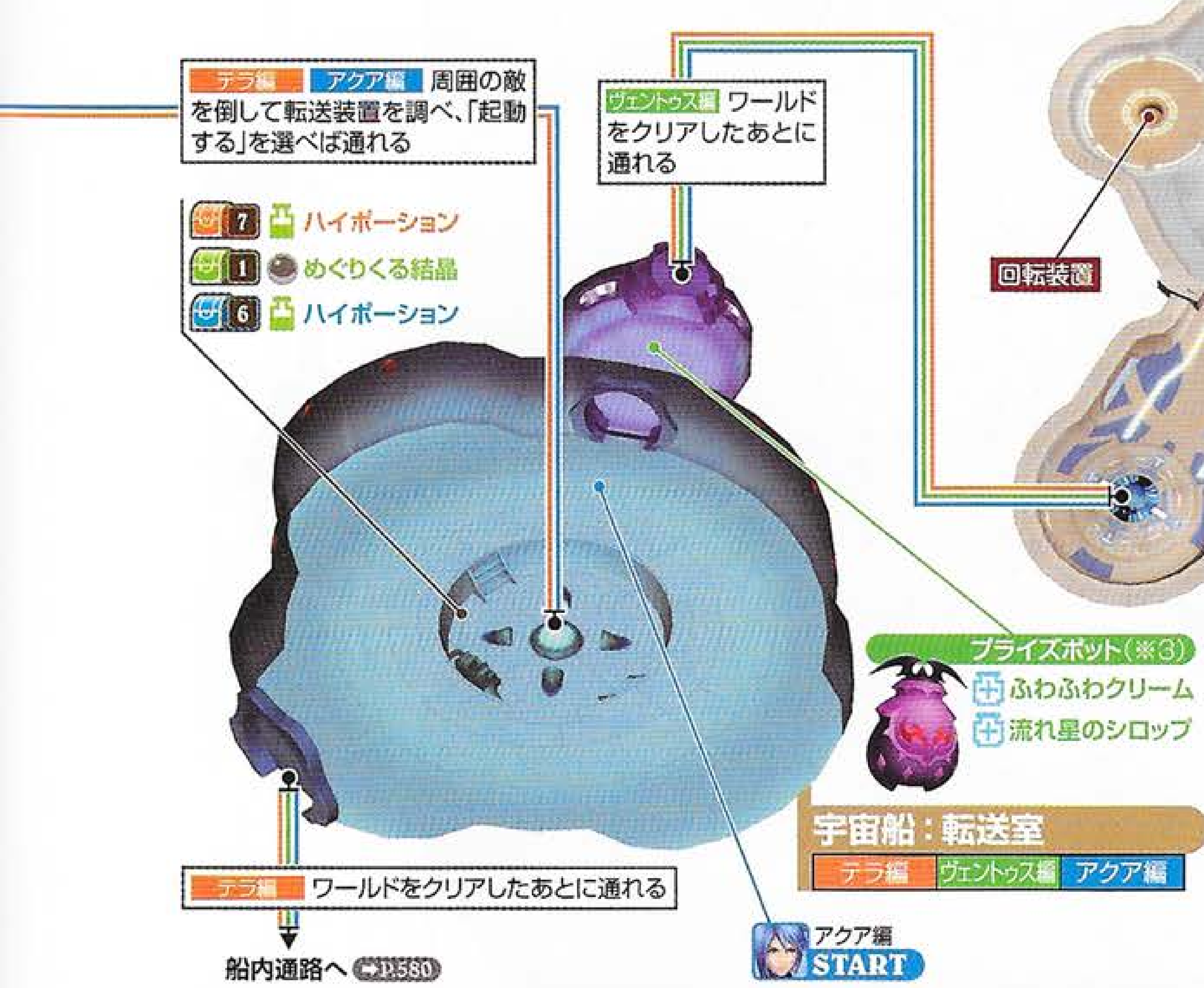
トゥーロ星：収容区画のリフトの動き



マップコラム COLUMN 回転装置を使って体当たり

船体外壁の中央の広場には回転装置が3つあり、近づくと光のロープでつながれて、装置のまわりを回転しはじめる。回転中に○ボタンを押せば勢いよく射出され、敵に体当たり攻撃ができるのだ。なお、装置につながれている時間が長いほど回転の速度が上がっていき、それに応じて体当たり攻撃の威力倍率が0.7、1.0、1.5の3段階に変化する。





※3……周囲の敵を倒すと出現する

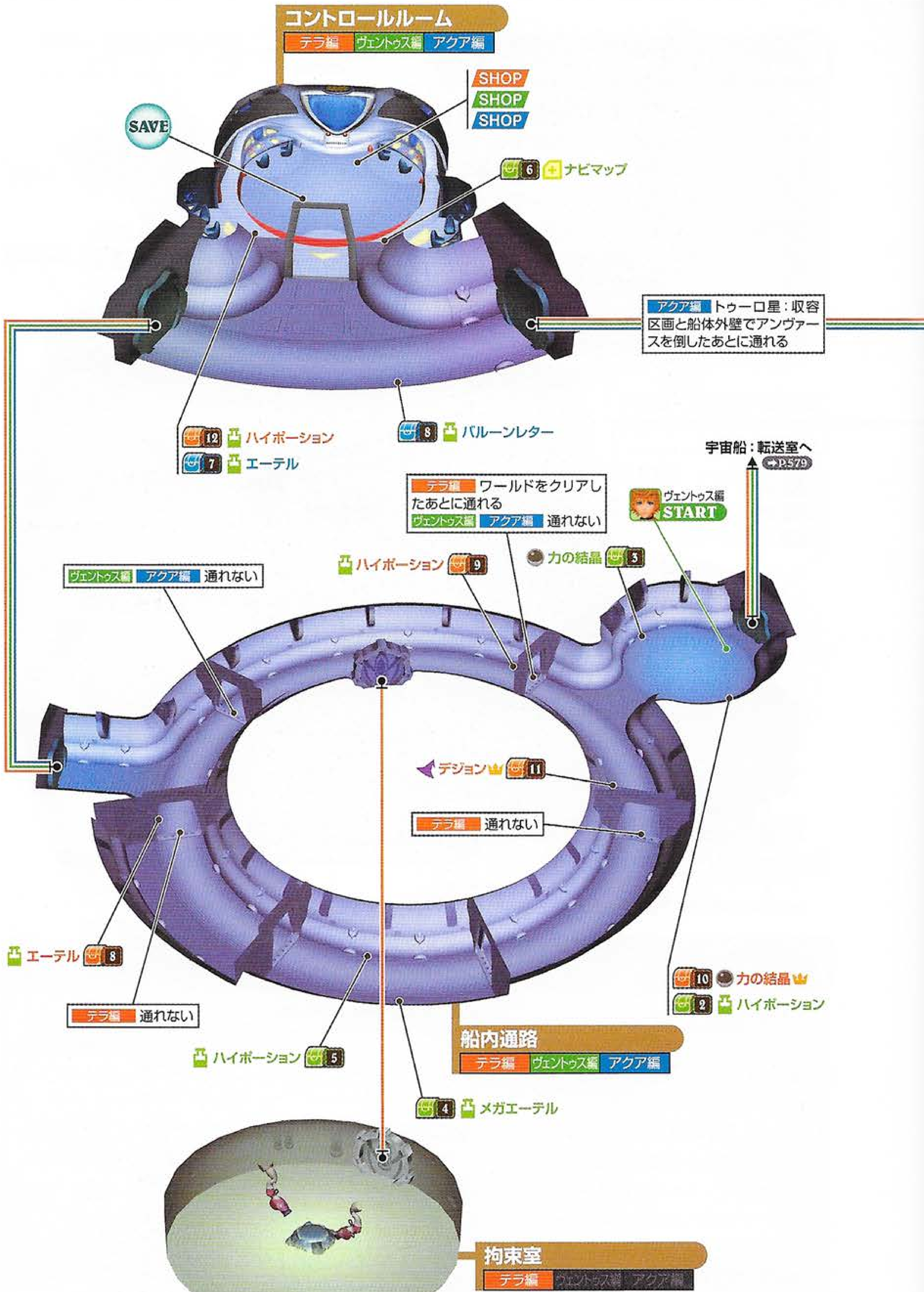
マップコラム COLUMN ライドバトルでの操作方法

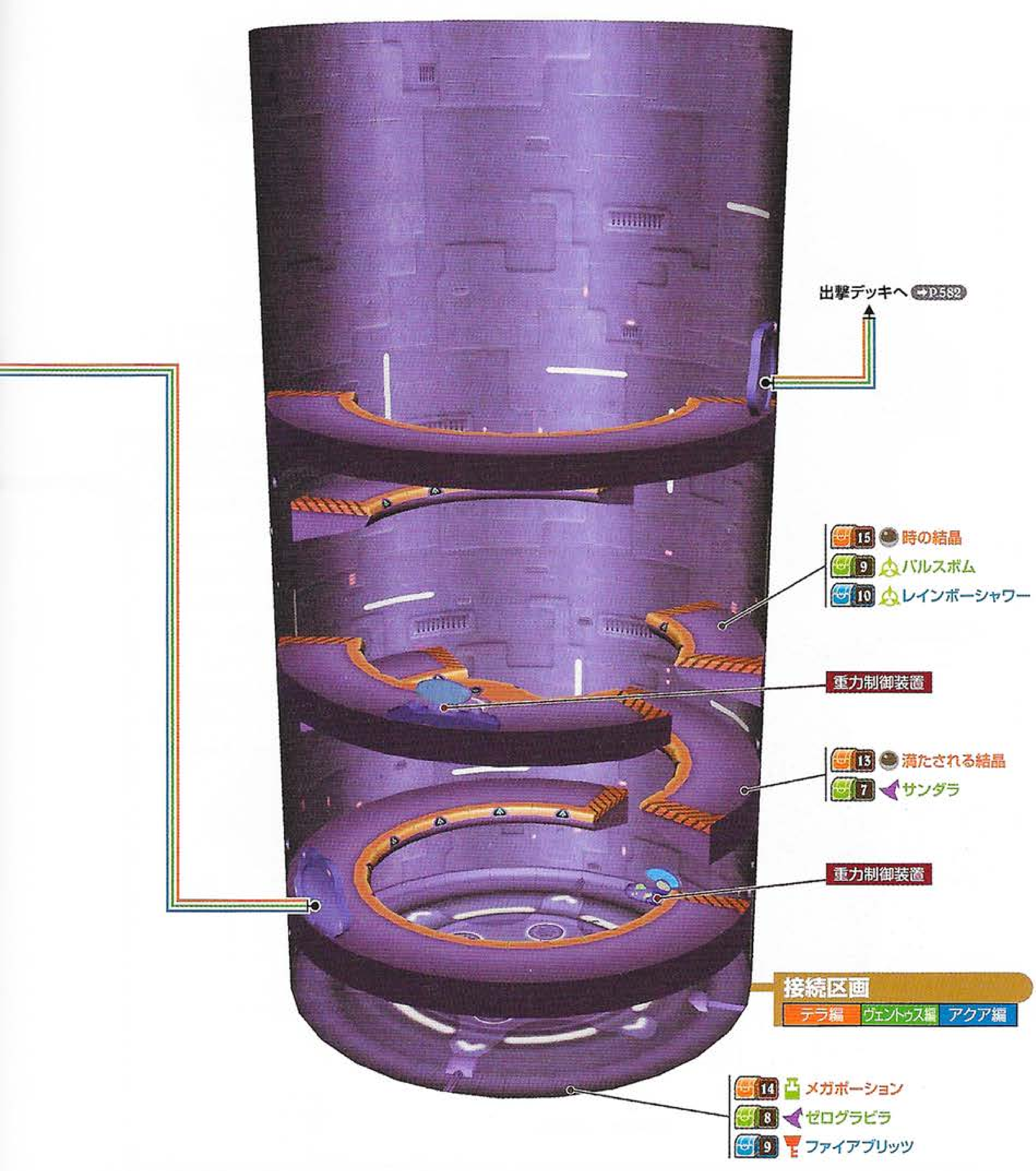
船体外壁では、キャラクターがキーブレードに乗った状態で敵と戦う「ライドバトル」になる。このときは、デッキコマンドがすべて使えず、移動以外の操作が右の表のように変化するのだ。なお、テラ編とヴェントゥス編でディープスペースを訪れた直後に発生するバトルもライドバトルになり、船体外壁でのバトルと同じように操作方法が変わる。

ライドバトルでの操作方法

キャラクター	ボタン	コマンド名	内容	威力倍率
テラ	△	チャージ	加速して突進	1.5
	○	スキッドバースト	横回転で攻撃	1.5
ヴェントゥス	△	チャージ	加速して突進	1.5
	○	エアレイヴ	縦回転で攻撃	1.5
アクア	△	ウイングスピン	横回転で攻撃	1.5
	○	ウイングアロー	弾を撃つ	(※4)
共通	□	リフレク	バリアを張る	──
	×	ジャンプ	ジャンプする	──

※どの攻撃も、無属性でクリティカルヒットしない
※4……通常は「0.7」、○ボタンを押しつづけてタメたあとに撃つと「1.5」


コントロールルーム
テラ編 ヴェントゥス編 アクア編
SHOP
SHOP
SHOP
SAVE
6 ナビマップ
アクア編 トゥーロ星：収容区画と船体外壁でアンヴァースを倒したあとに通れる
12 ハイポーション
7 エーテル
8 バルーンレター
宇宙船：転送室へ
➡P.579
テラ編 ワールドをクリアしたあとに通れる
ヴェントゥス編 アクア編 通れない
ヴェントゥス編
START
ハイポーション 9
力の結晶 3
ヴェントゥス編 アクア編 通れない
デジョン 11
テラ編 通れない
エーテル 8
テラ編 通れない
10 力の結晶
2 ハイポーション
ハイポーション 5
船内通路
テラ編 ヴェントゥス編 アクア編
4 メガエーテル
拘束室
テラ編 ヴェントゥス編 アクア編



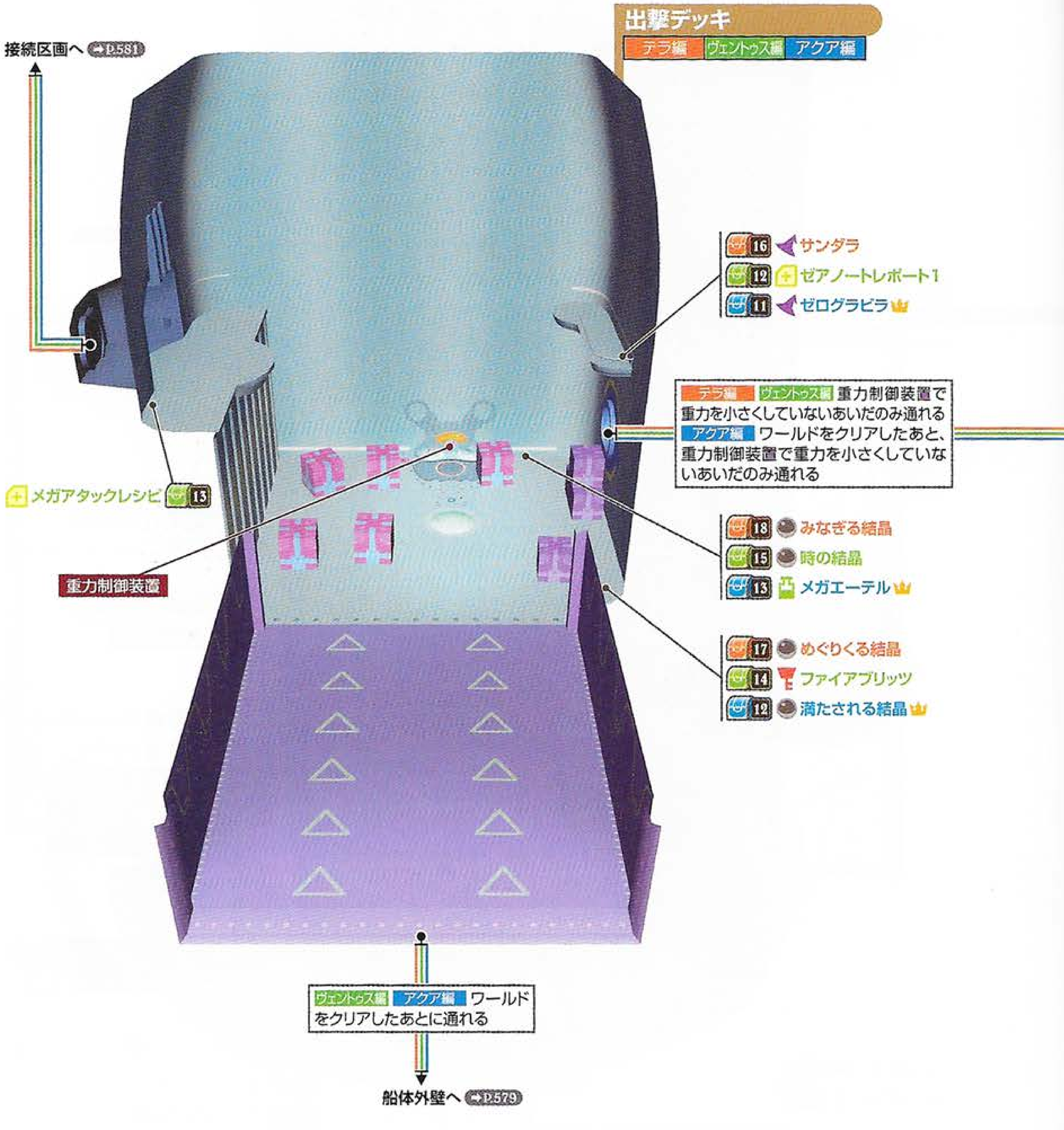
マップコラム COLUMN 重力を小さくしてジャンプ

接続区画、出撃デッキ、機関室の3ヵ所には重力制御装置が設置されており、これを調べると重力が小さくなる。その状態だと、通常よりも高くジャンプできるので、高い場所へのぼりたいときに利用しよう。なお、重力制御装置をふたたび調べるか、隣のマップへ移動すると、重力はもとにもどる。



← 一部の宝箱は、重力が小さいと浮き上がって中身を取れなくなってしまう。

INDEX

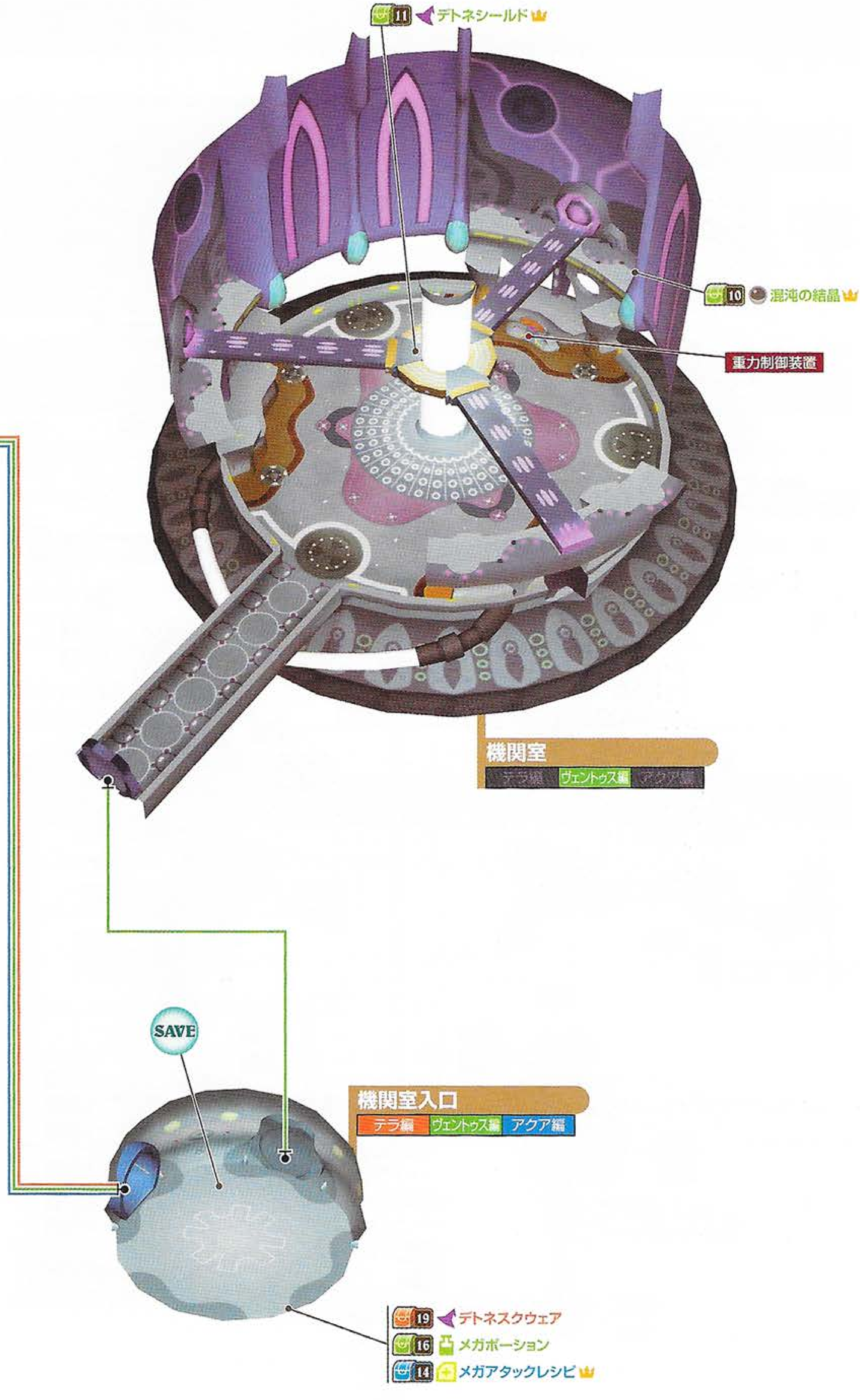


マップコラム COLUMN コンテナを浮かせて足場に

出撃デッキには、たくさんのコンテナが置かれている。重力制御装置を調べて重力を小さくすると、すべてのコンテナが宙に浮き上がり、上層へのぼるための足場として使えるのだ。ただし、重力が小さいと、下層にある宝箱が開けられないほか、機械室入口への通路がコンテナでふさがれてしまうので注意。



←宝箱がある足場には、重力を小さくしなくても『エアスライド』などで渡れる。

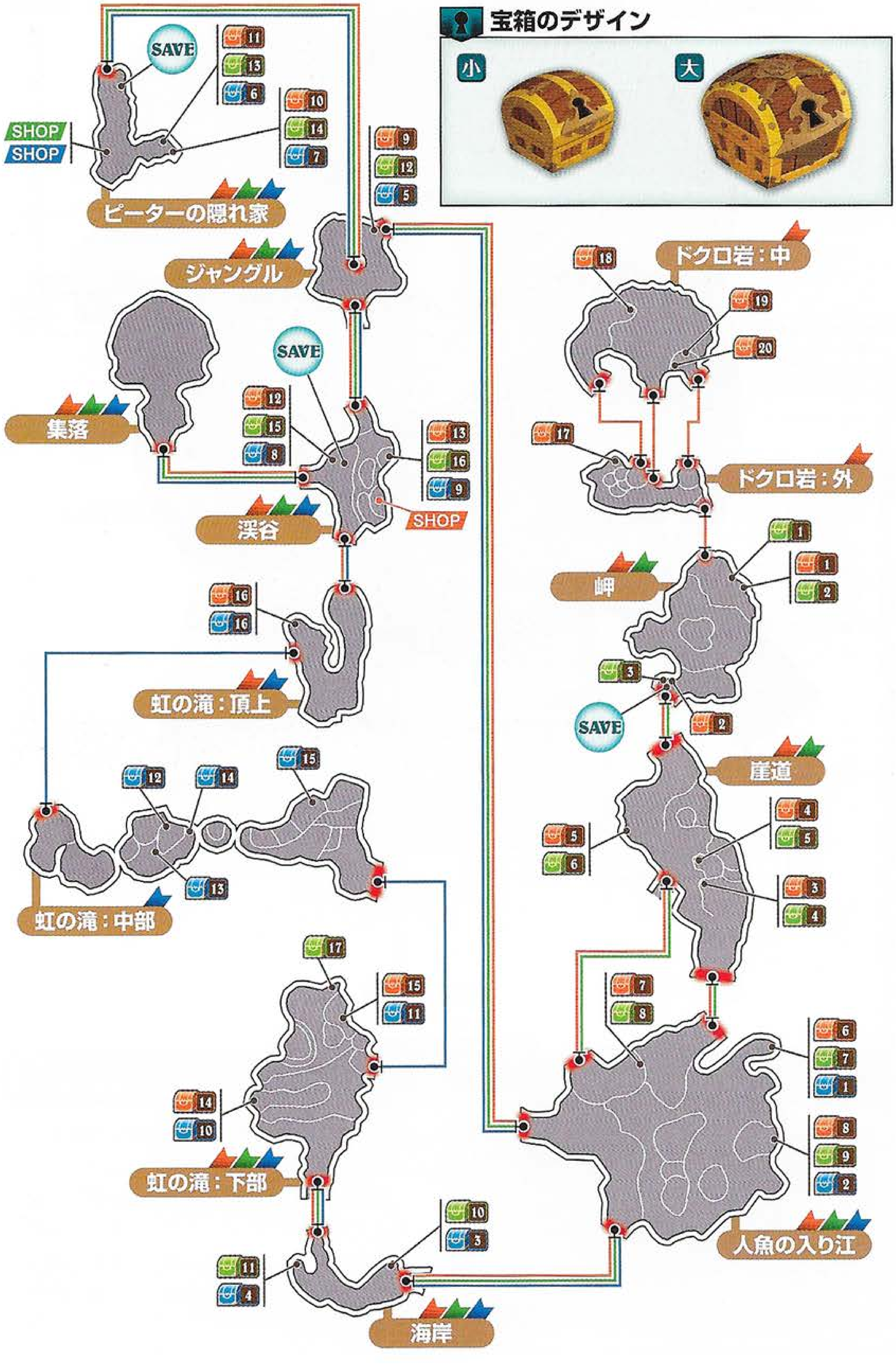

11 デトネシールド
10 混沌の結晶
重力制御装置
機関室
テラ編 ヴェントゥス編 アクア編
SAVE
機関室入口
テラ編 ヴェントゥス編 アクア編
19 デトネスクウェア
16 メガポーション
14 メガアタックレシピ



ネバーランド

NEVER LAND

宝箱のデザイン



渓谷、ジャングル、海辺など、探索できる場所はさまざま。思わぬところに宝箱が置かれている場合もあるので、フィールドマップのスミズミまでしっかり探索するようにしたい。

時期ごとのバトルレベル

シナリオ	時期	バトルレベル
テラ編	ディズニータウン、オリンポスコロシアム、ディープスペースをクリアしたあと	7
	キーブレード墓場へ行けるようになったあと	8
ヴェントゥス編	ディズニータウン、オリンポスコロシアム、ディープスペースをクリアしたあと	7
	キーブレード墓場へ行けるようになったあと	8
アクア編	ディズニータウン、オリンポスコロシアム、ディープスペースをクリアしたあと	7
	キーブレード墓場へ行けるようになったあと	8

マップにあるもの

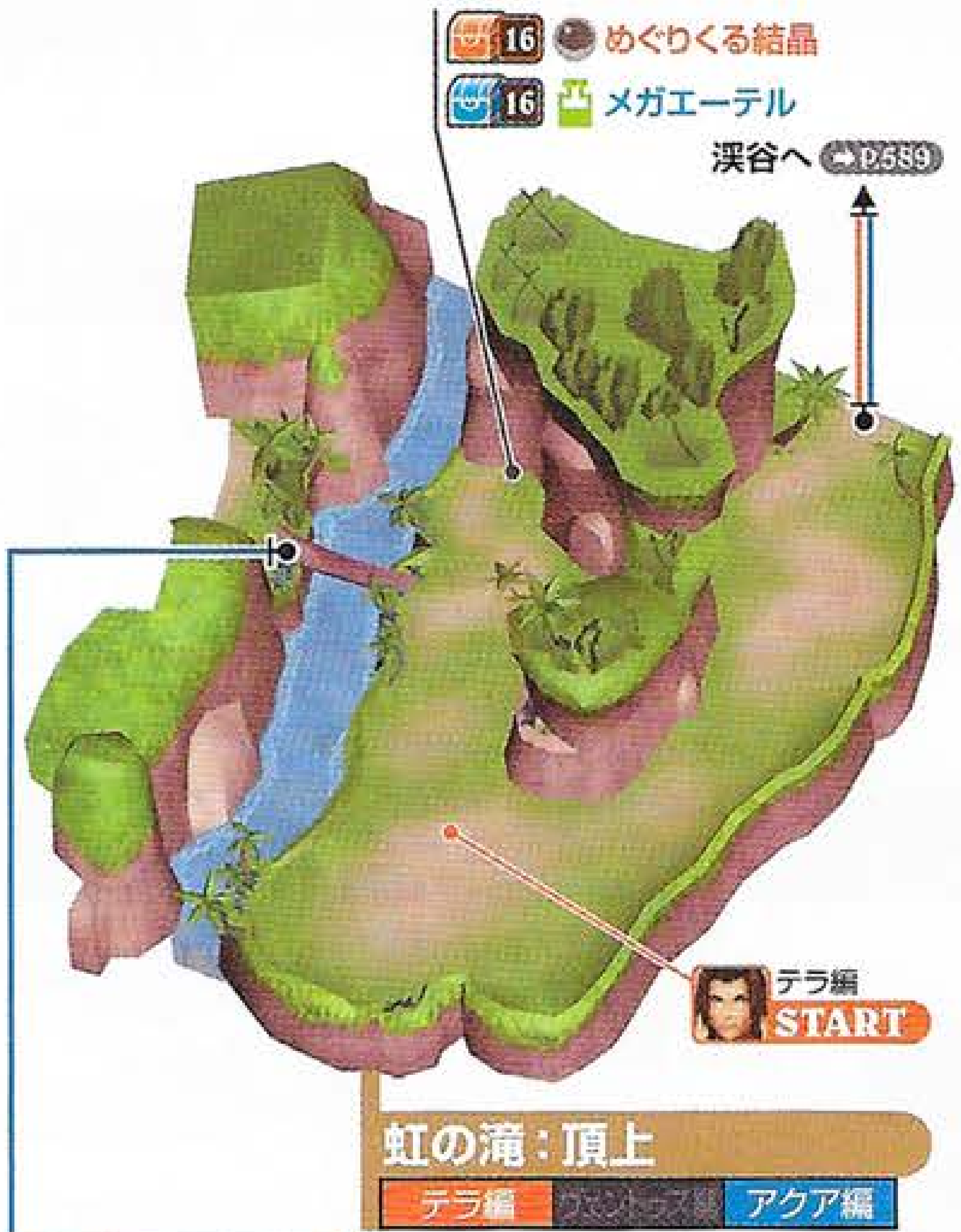
※暗くなっている欄は訪問できないことを示す

マップ名	宝箱			施設		プライズポット
	テラ編	ヴェントゥス編	アクア編	セーブ	ショップ	
海岸	—	10 11	3 4	—	—	—
虹の滝：下部	14 15	17	10 11	—	—	—
虹の滝：中部			12 13 14 15	—	—	—
虹の滝：頂上	16		16	—	—	—
渓谷	12 13	15 16	8 9	●	●	—
集落	—	—	—	—	—	●
ジャングル	9	12	5	—	—	—
ピーターの隠れ家	10 11	13 14	6 7	●	●●	—
人魚の入り江	6 7 8	7 8 9	1 2	—	—	●
崖道	3 4 5	4 5 6		—	—	—
岬	1 2	1 2 3		●	—	—
ドクロ岩：外	17			—	—	●
ドクロ岩：中	18 19 20			—	—	—

宝箱の中身

No.	宝箱の中身		
	テラ編	ヴェントゥス編	アクア編
1	ハイポーション	ラストエリクサー 👑	ファイガバースト
2	エーテル	メガポーション 👑	エリクサー
3	ハイポーション	エーテル	ハイポーション
4	メガポーション	ハイポーション	エーテル
5	ファイガ	ファイガ	ハイポーション
6	ダークヘイズ	トレジャーレイド	デトネシールド
7	ガイアブレイク	エアロガ	エリクサー
8	エリクサー	ファイナルブレイク	ナビマップ
9	ハイポーション	エリクサー	メガポーション
10	きらめく結晶 👑	ハイポーション	オールキュア
11	メガマジックレシピ 👑	オールキュア	時の結晶
12	ナビマップ	バルーンレター	タイムスプライサー
13	ハイポーション	メガエーテル	サンダガ
14	ラストエリクサー	時の結晶	混沌の結晶
15	ゼログラビガ	ナビマップ	ファイガ
16	めぐりくる結晶	めぐりくる結晶	メガエーテル
17	オールキュア	ラストエリクサー	—
18	ラストエリクサー ★	—	—
19	ソロアルカナム ★	—	—
20	混沌の結晶 ★	—	—

INDEX

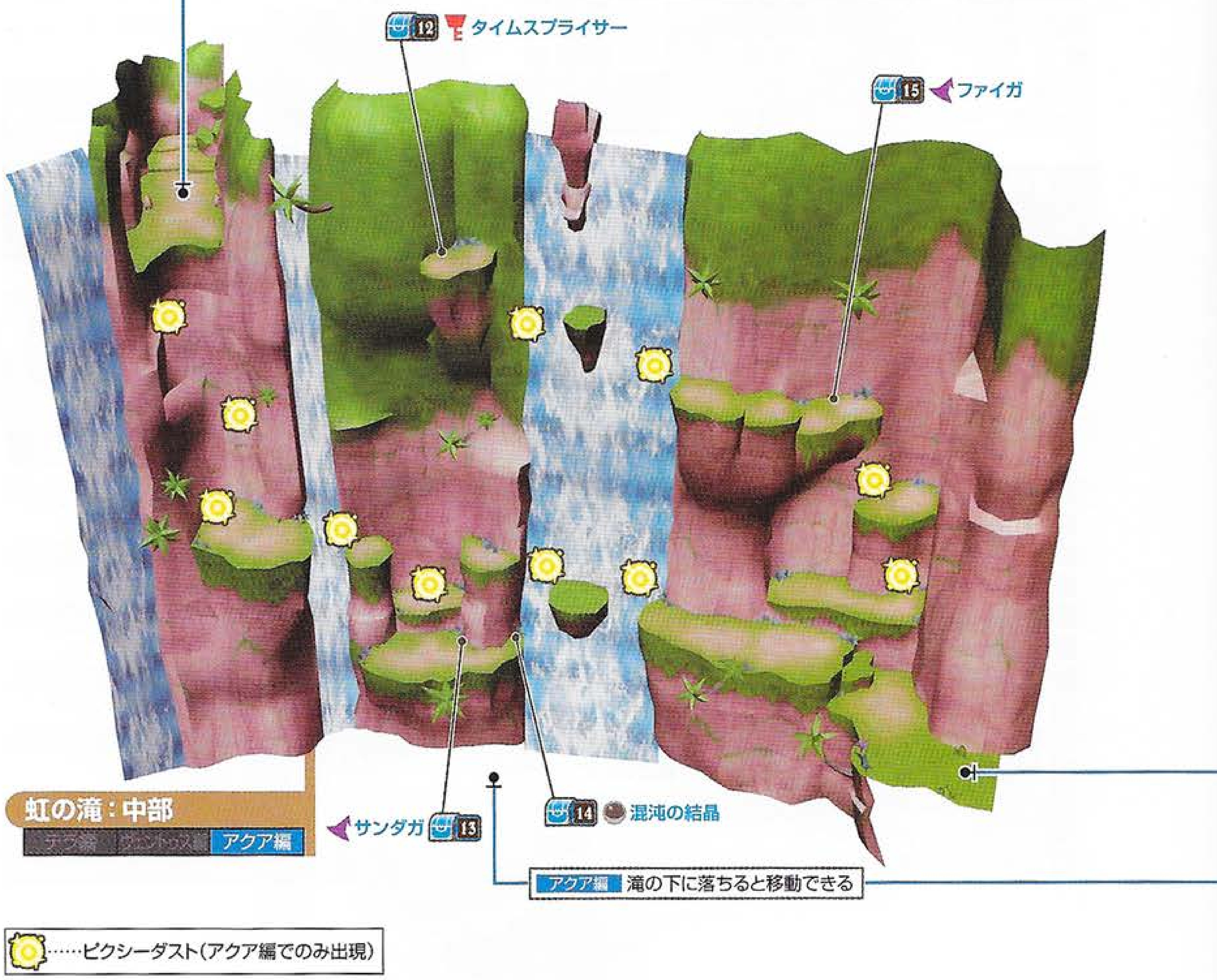


マップコラム COLUMN ピクシーダストで大ジャンプ！

アクア編では、虹の滝：下部と虹の滝：中部に、妖精の粉のかたまり（ピクシーダスト）が出現する。これに触れると、上に高く飛ばされるので、滝をのぼっていきたいときに利用しよう。ちなみに、ピクシーダストに触れて飛ばされているあいだは、アナログパッドで軌道を調整することができる。



⬆虹の滝：中部の一番奥の崖をのぼるには、空中で軌道を調整しつつ、3つのピクシーダストに連続で触れていく必要がある。



……ピクシーダスト（アクア編でのみ出現）

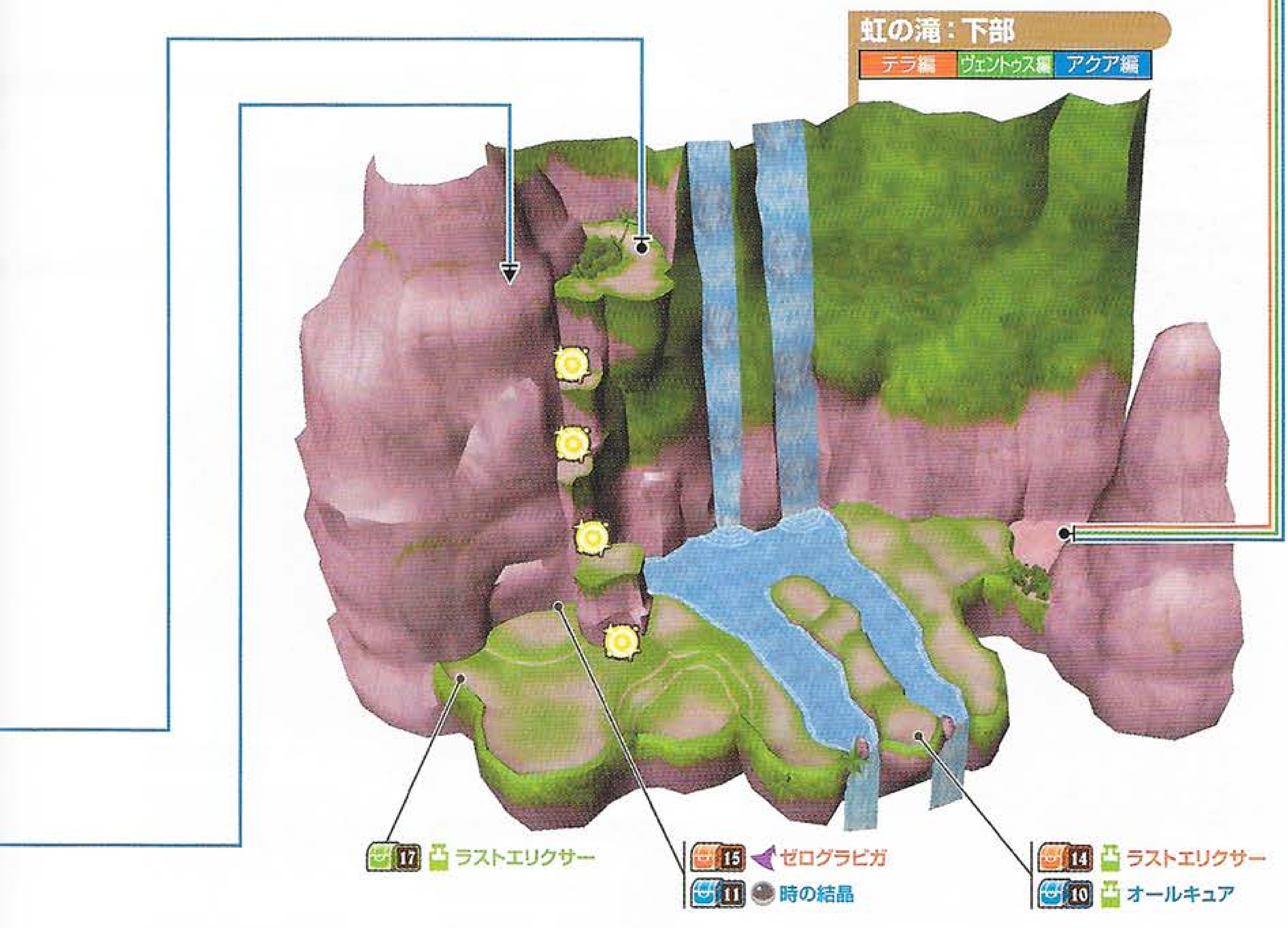


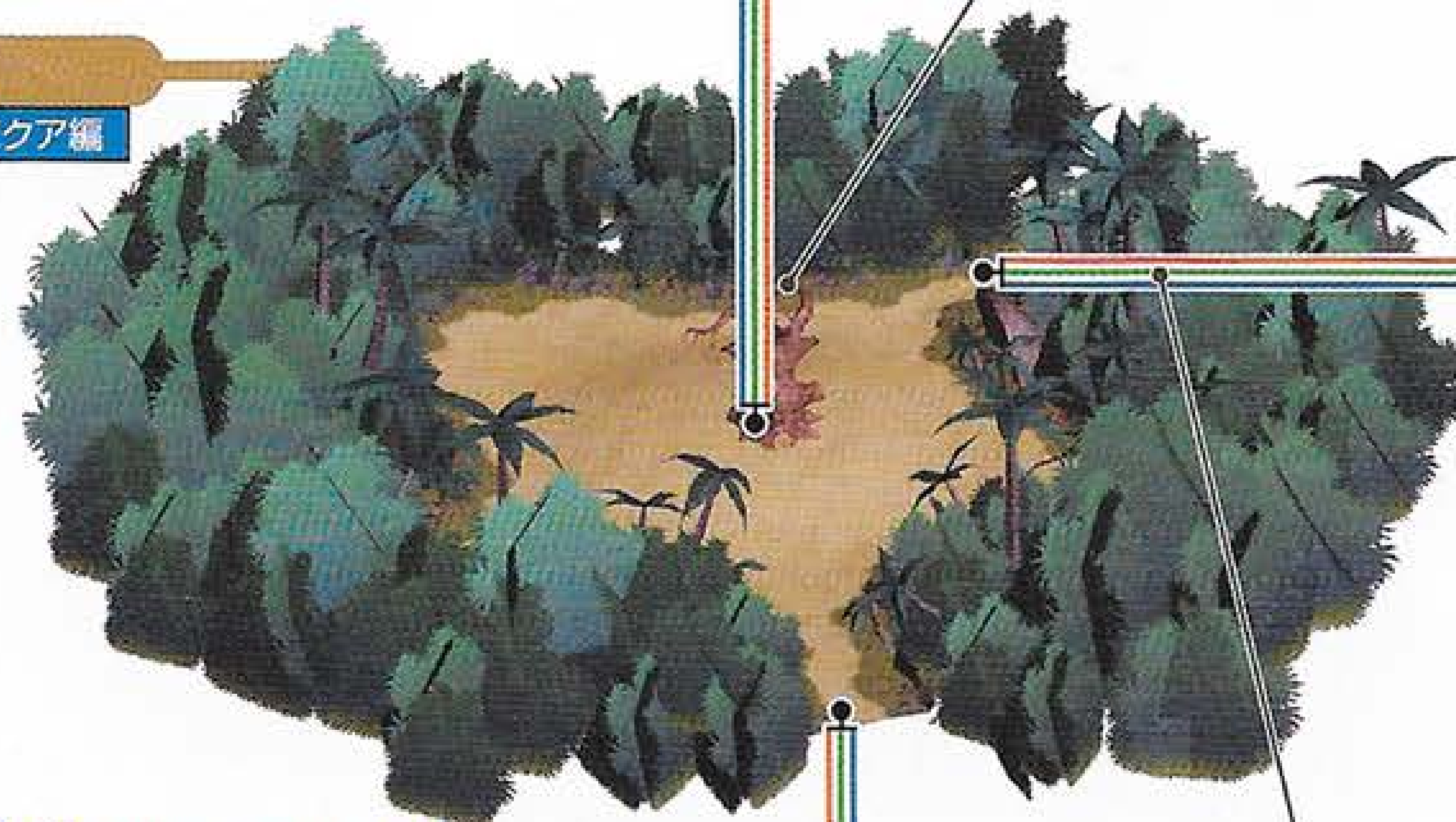
COLUMN マップコラム 海賊船からの砲撃

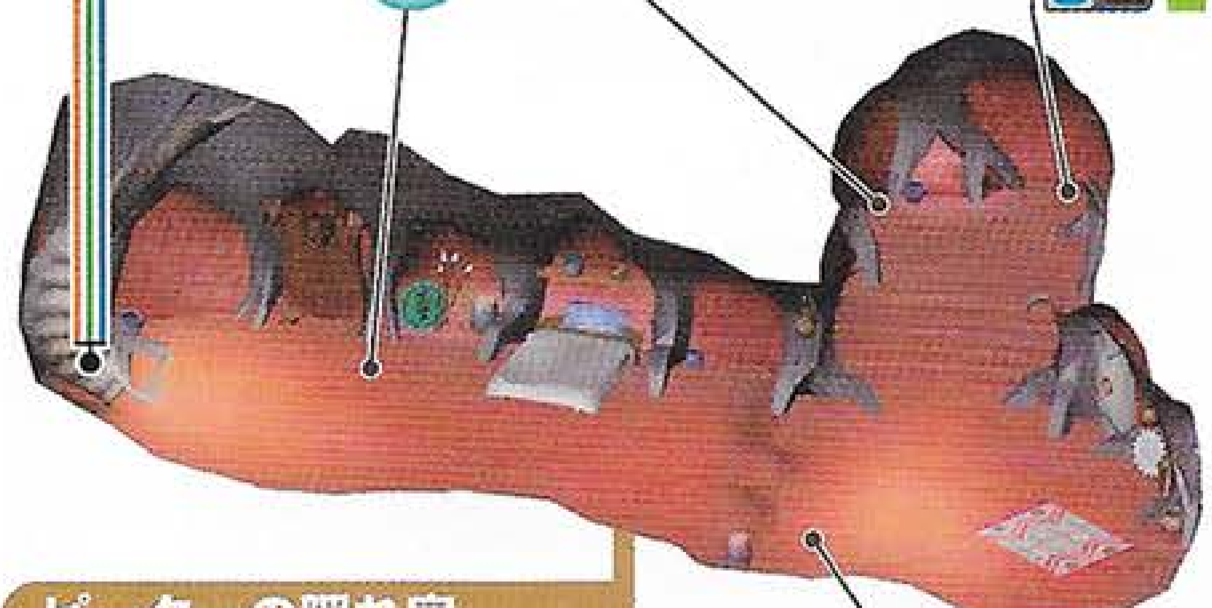
下の表の条件を満たしたあとは、海岸、人魚の入り江、崖道の3ヵ所で、海賊船からの砲撃を受けるようになる。砲撃は、こちらが立っている場所をおおまかに狙ってきて、爆発に巻きこまれるとバトルレベルに応じたダメージを受けてしまう(威力倍率：1.0)。

海賊船からの砲撃がはじまる条件

シナリオ	条件
テラ編	ネバーランドをクリアする
ヴェントゥス編	人魚の入り江でティンカー・ベルを見つける
アクア編	人魚の入り江でフック船長に会う







マップコラム COLUMN トーテムポールを攻撃

集落にあるトーテムポールの一番上にコンボフィニッシュを当てると、『サンダガ』が手に入る。そばにあるトランポリンの上に乗れば高くジャンプできるので、アビリティ『エアコンボプラス』をはずしたうえで、下の写真の要領で攻撃するといい。

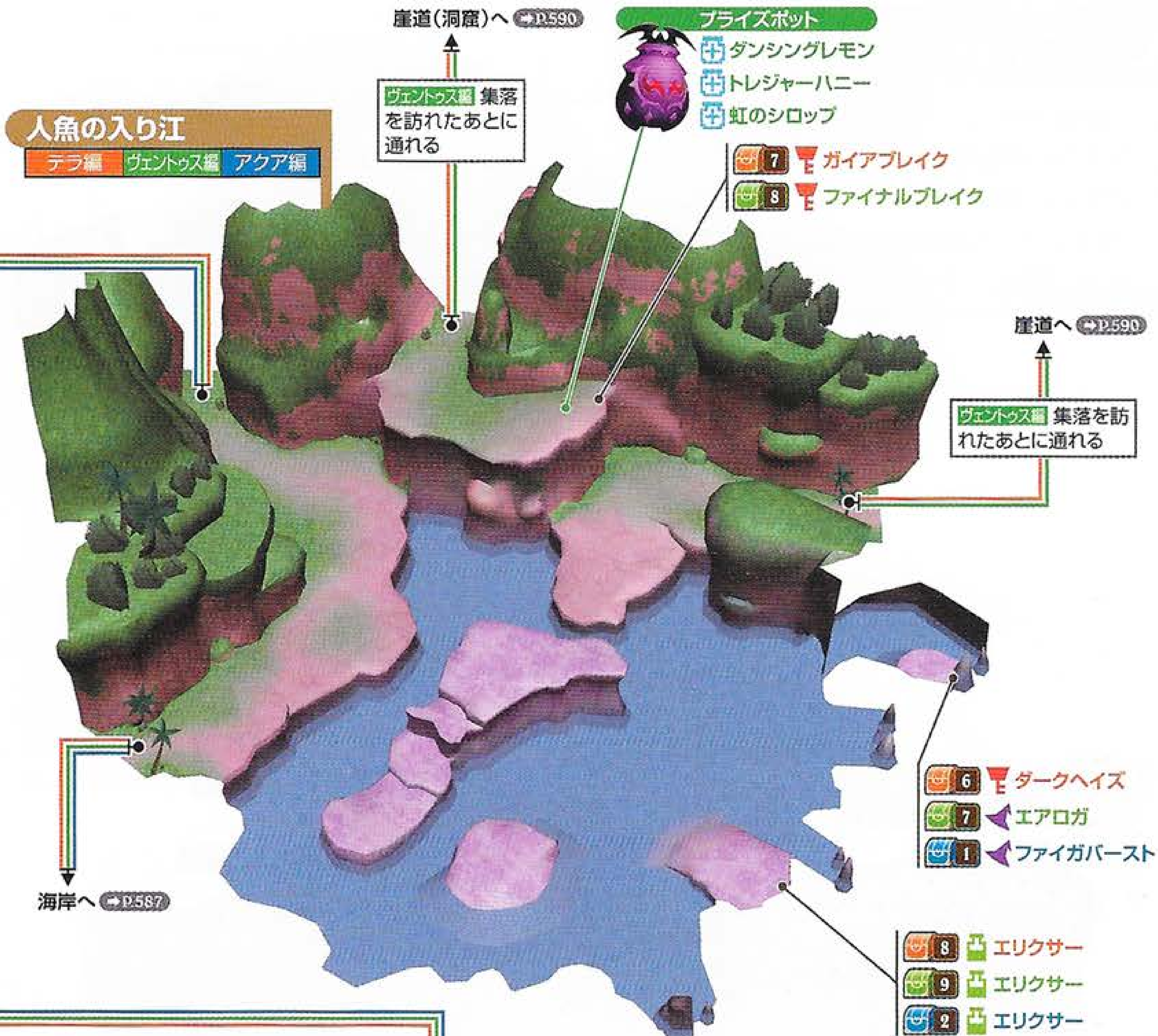


⬆コマンドスタイルをダイヤモンドダストに変えてからトランポリンで高くジャンプし、空中コンボをくり返し当てていこう。



人魚の入り江

テラ編 ヴェントゥス編 アクア編



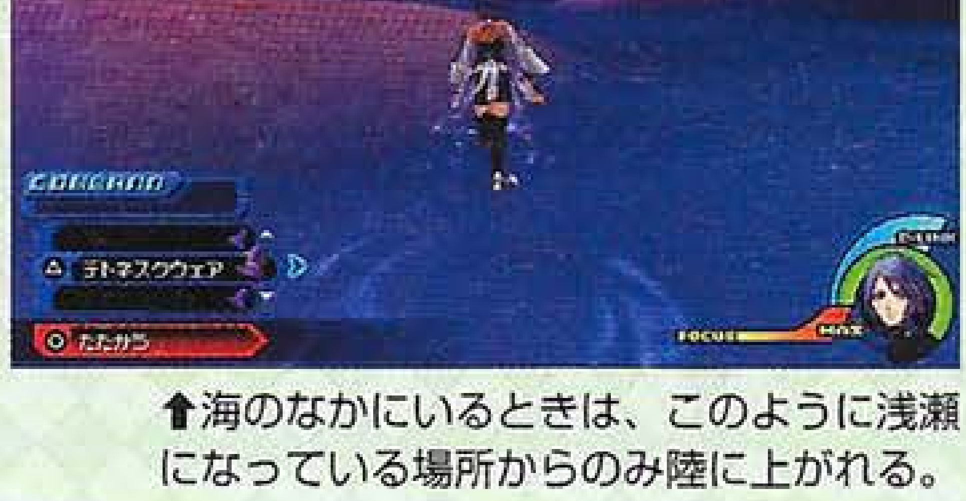
渓谷

テラ編 ヴェントゥス編 アクア編



マップコラム COLUMN 海を泳いで移動できる

人魚の入り江および岬では、海のなかに入れる。海を泳いでいけば、離れた岸へ渡ったり、沖にある宝箱のもとへ行ったりすることが可能だ。ただし、泳いでいるときはすべてのコマンドが使えず、ジャンプもできない。

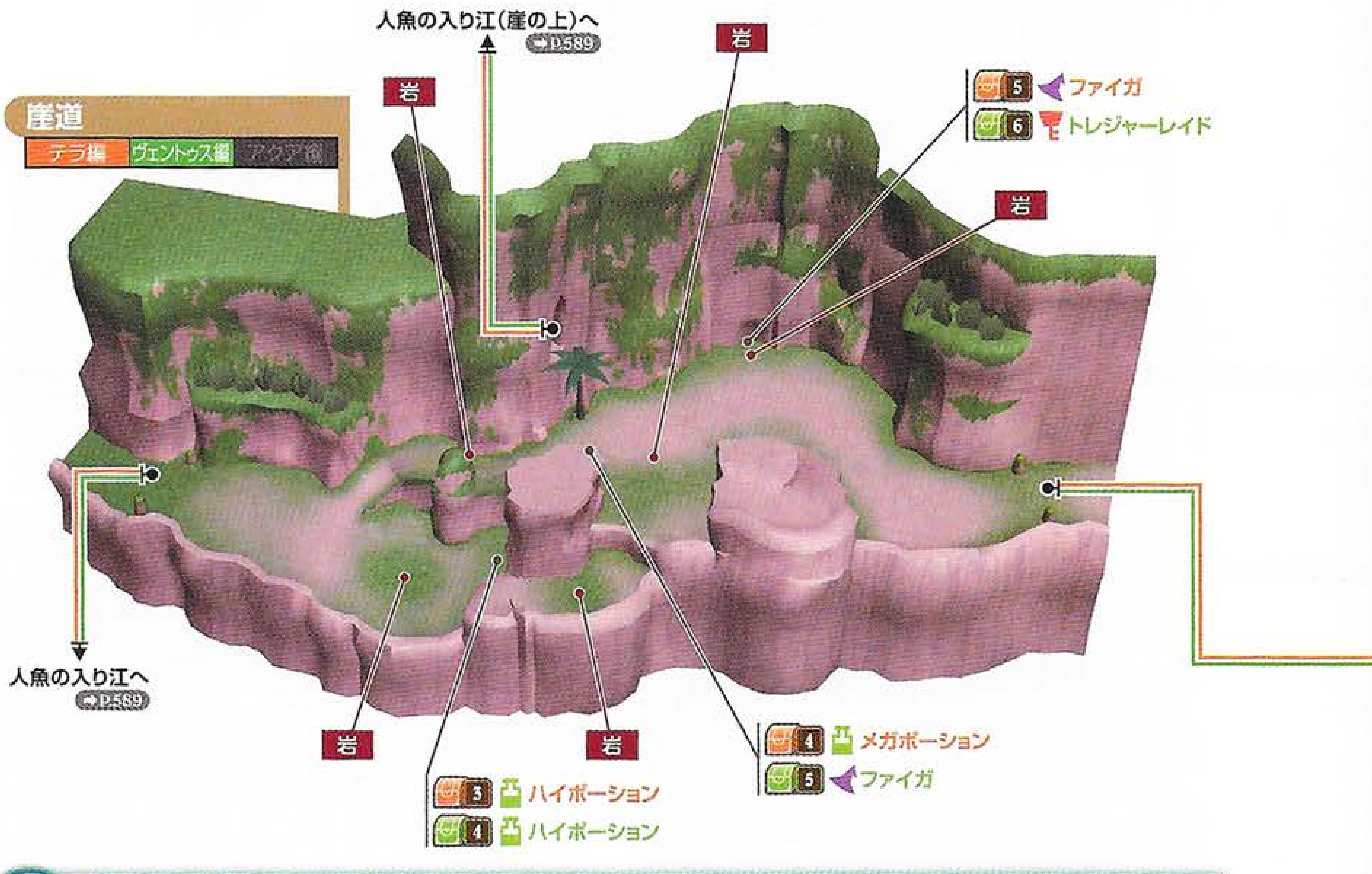


⬆海のなかにいるときは、このように浅瀬になっている場所からのみ陸に上がれる。

マップコラム COLUMN 木の上から洞窟に入れる

崖道の切り立った斜面にある洞窟は、人魚の入り江の崖の上に通じている。テラは『エアスライド』などで、ヴェントゥスは『グライド』などで、まずは宝箱が置かれている高台の上に移動し、そこから木の上へ渡ろう。





マップコラム COLUMN 道をふさぐ岩を壊そう

崖道には大きな岩がいくつかあり、そのなかの一部は、通り道や宝箱が置かれた横穴をふさいでいる。岩は、コンボフィニッシュなどを当てれば壊せるが、ターゲットが表示されないので、テラは『ソニックスライド』の突進で壊し、ヴェントゥスは岩のそばに立って海賊船の砲撃で壊してもらうとラクだ。



←岩を壊さなくても『エアスライド』などで矢印のように移動すれば先へ進める。

※1……同じ場所に出現するシェイドジェリーやパイルフェイスを倒した場合、ワールドに入り直すまで出現しなくなる



マップコラム COLUMN ドクロの右目から左目へ

ドクロ岩：中の宝箱19と20は、ドクロ岩の左目の奥に置かれている。下から直接のぼることはできないので、ドクロ岩の右目側から左目側へ、『ソニックスライド』や『スライドダッシュ』を使って移動しよう。なお、ドクロ岩の右目の部分へ行くには、宝箱17の近くからハイジャンプでのぼればいい。



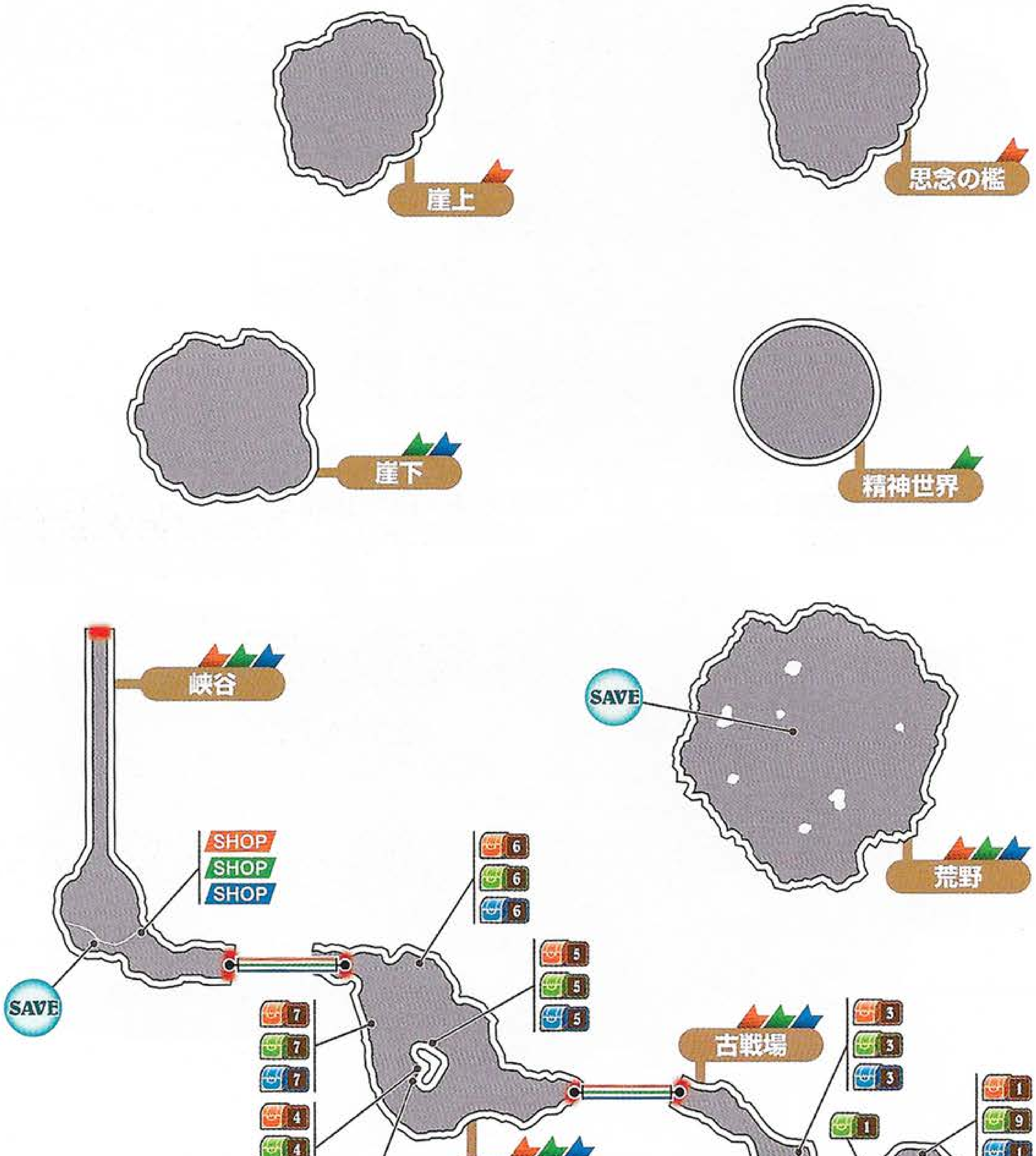
←左目側までは距離があるので、『スライドダッシュ』は2個用意しておこう。

MAP

INDEX

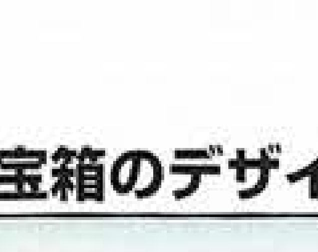


キーブレード墓場
KEYBLADE GRAVEYARD



宝箱のデザイン

小



大



自由に探索できるのは3ヵ所だけで、残りはボス敵とのバトルの舞台となる場所。荒野は、ラストエピソードをクリア後にいずれかのキャラクターのクリアデータをロードすると行ける(→P.600)。

CHAPTER 8 マップ

MAP

時期ごとのバトルレベル

シナリオ	時期	バトルレベル
テラ編	不思議な塔をクリアしたあと(ワールドマップでの名前は「？？？」)	0
	？？？(謎の荒野：1回目)を訪れたあと	—
	ネバーランドをクリアしたあと(ワールドマップでの名前は「謎の荒野」)	0
	謎の荒野(2回目)を訪れたあと	—
	キーブレード墓場へ行けるようになったあと	9(※1)
ヴェントゥス編	エンチャンテッド・ドミニオンとキャッスル・オブ・ドリームをクリアしたあと(ワールドマップでの名前は「？？？」)	4
	？？？(謎の荒野：1回目)でヴァニタス(1回目)を倒したあと	—
	不思議な塔をクリアしたあと(ワールドマップでの名前は「謎の荒野」)	4
	謎の荒野(2回目)を訪れたあと	—
	キーブレード墓場へ行けるようになったあと	9(※1)
アクア編	キーブレード墓場へ行けるようになったあと	9

※1……いずれかの主人公でクリアしたときに更新したシステムデータがある場合は10になる

マップにあるもの

※暗くなっている欄は訪問できないことを示す

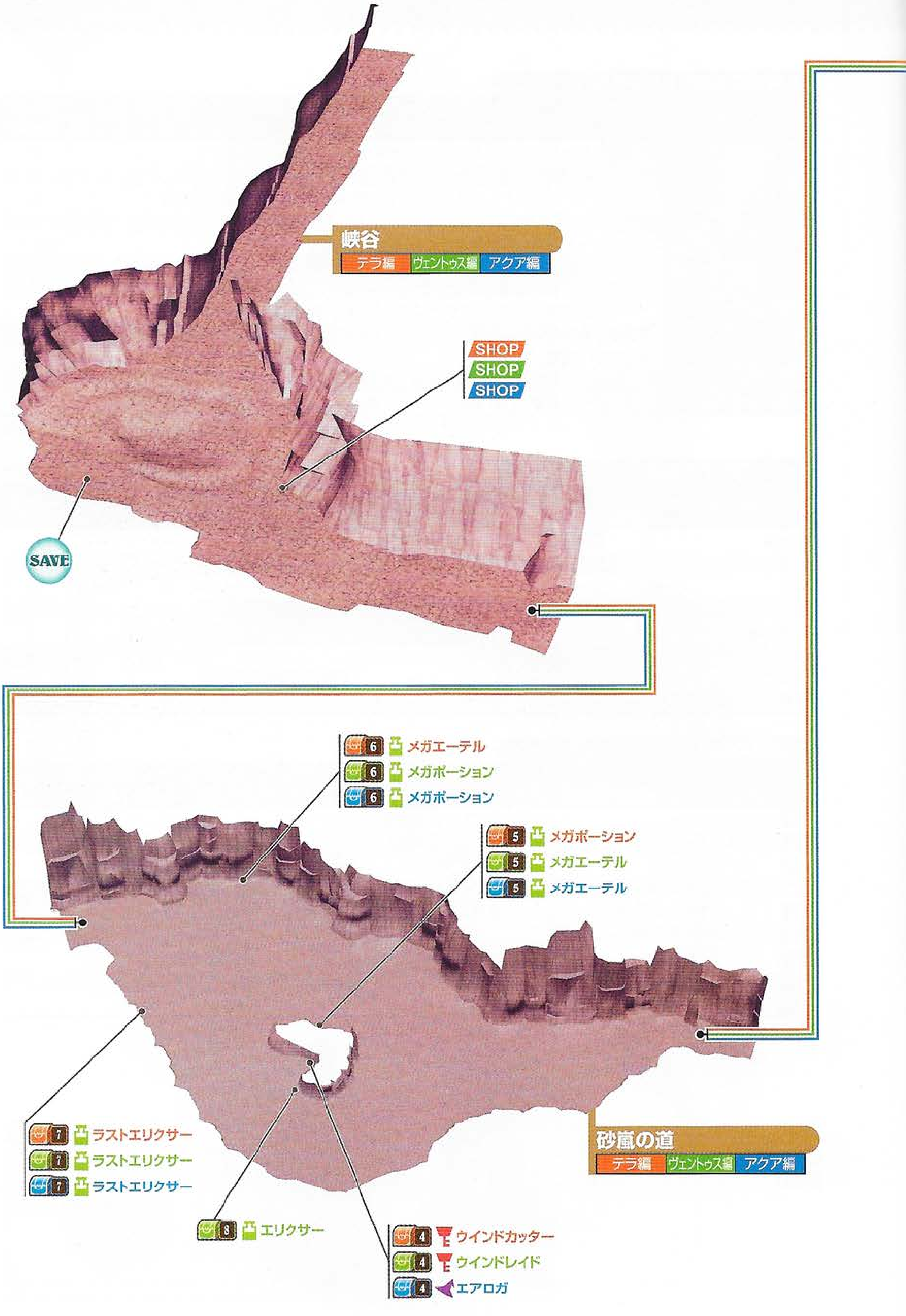
マップ名	宝箱			施設		プライズポット
	テラ編	ヴェントゥス編	アクア編	セーブ	ショップ	
古戦場	1 2 3	1 2 3 9	1 2 3	—	—	—
砂嵐の道	4 5 6 7	4 5 6 7 8	4 5 6 7	—	—	—
峡谷	—	—	—	●	●●●	—
崖上	—			—	—	—
思念の檻	—			—	—	—
崖下		—	—	—	—	—
精神世界		—		—	—	—
荒野	—	—	—	●	—	—

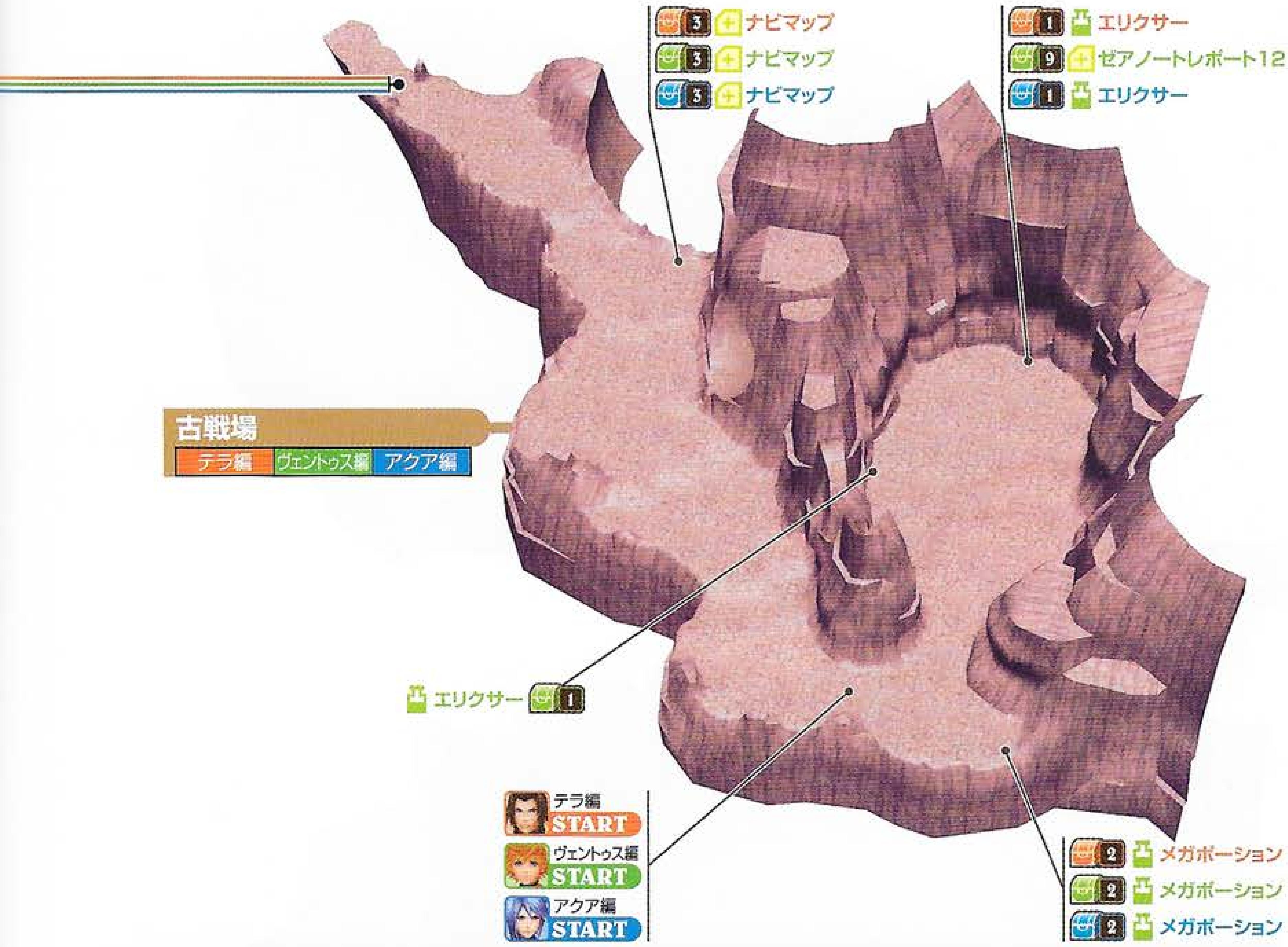
宝箱の中身

No.	宝箱の中身		
	テラ編	ヴェントゥス編	アクア編
1	エリクサー	エリクサー	エリクサー
2	メガポーション	メガポーション	メガポーション
3	ナビマップ	ナビマップ	ナビマップ
4	ウインドカッター	ウインドレイド	エアロガ
5	メガポーション	メガエーテル	メガエーテル
6	メガエーテル	メガポーション	メガポーション
7	ラストエリクサー	ラストエリクサー	ラストエリクサー
8	—	エリクサー	—
9	—	ゼアノートレポート12	—



INDEX


峡谷
テラ編
ヴェントゥス編
アクア編
SHOP
SHOP
SHOP
SAVE
6 メガエーテル
6 メガポーション
6 メガポーション
5 メガポーション
5 メガエーテル
5 メガエーテル
7 ラストエリクサー
7 ラストエリクサー
7 ラストエリクサー
8 エリクサー
4 ウインドカッター
4 ウインドレイド
4 エアロガ
砂嵐の道
テラ編
ヴェントゥス編
アクア編



マップコラム COLUMN 竜巻につかまると多数の敵とのバトルに

砂嵐の道には7つの竜巻が発生しており、そばに行くとこちらを追ってくる。竜巻に触れた場合は異空間へ飛ばされて、下の表のいずれかのグループの敵とバトルになってしまう。敵を全滅させればもとの場所にもどり、その竜巻も消えるが、先を急ぎたいなら、右の表の方法で竜巻から逃げるといい。なお、一度消えた竜巻は、いったんワールドマップに出て、キーブレード墓場をふたたび訪れるまで再出現しない。

竜巻から逃げる方法

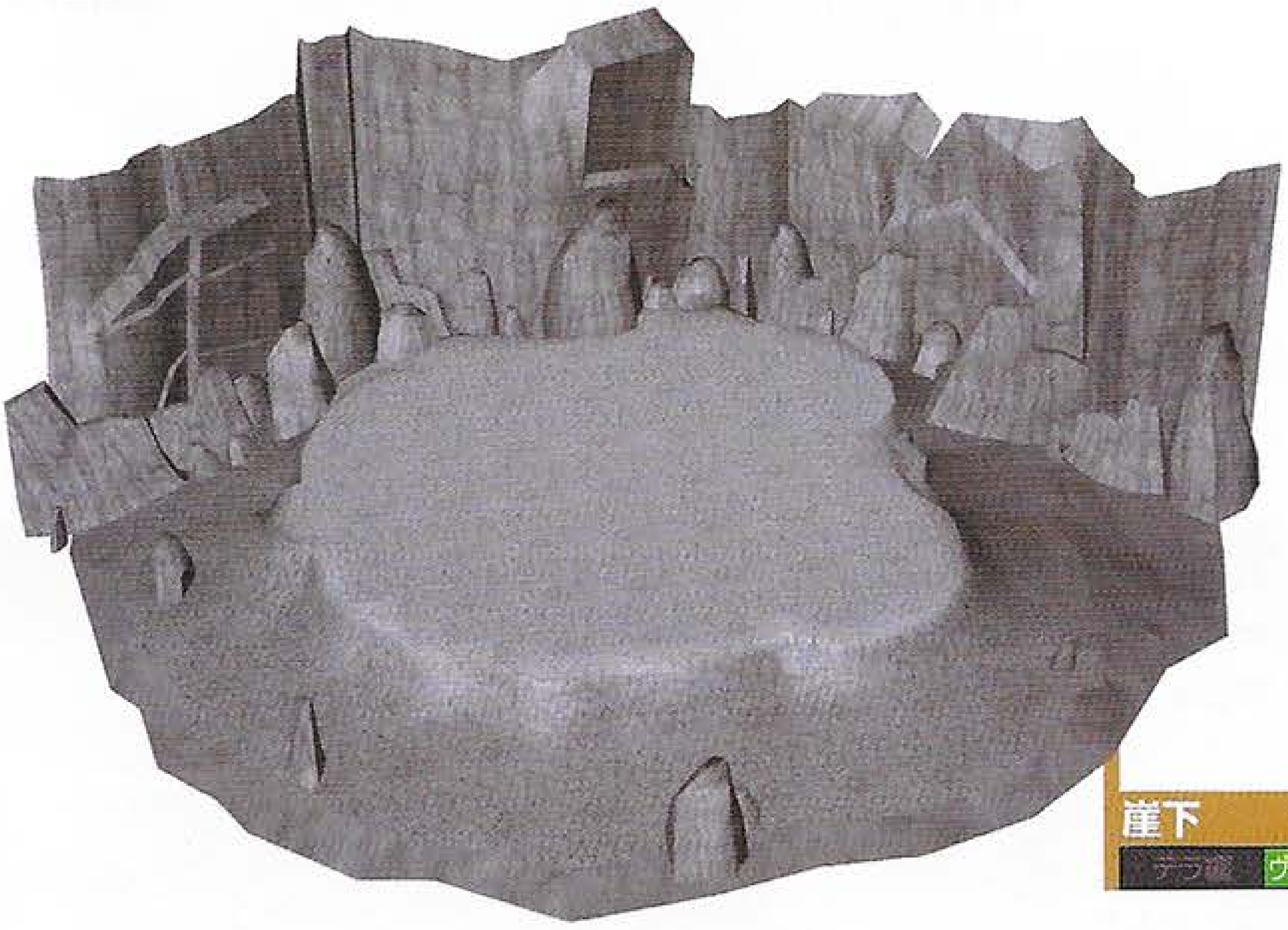
キャラクター	逃げる方法
テラ	『スライド』をくり返して移動する
ヴェントゥス	『スーパーグライド』で飛ぶ
アクア	ジャンプ直後の『エアスライド』のあとに『スライドダッシュ』を出すのをくり返す(すべての竜巻から逃げるには、『スライドダッシュ』が5個以上必要)

竜巻に触れたときに出現する敵

グループ	特徴	出現する敵の順番
A	(なし)	①レッドホットチリ×4
		②イリタブルタンク×2+ソニックブラスター×2
		③マンドレイク×4+パイルフェイス×1
B	敵がスロウ状態で出現する	①スクラッパー×2+ブルーザー×1+ブルーシーソルト×2
		②レイザーバニー×4
		③バックルブルーザー×3
C	敵が巨大化している(→P.525)	①フラッド×3
		②イエローマスタード×3+クロノツイスター×1
		③シューゲイザー×4+メディシンボトル×1

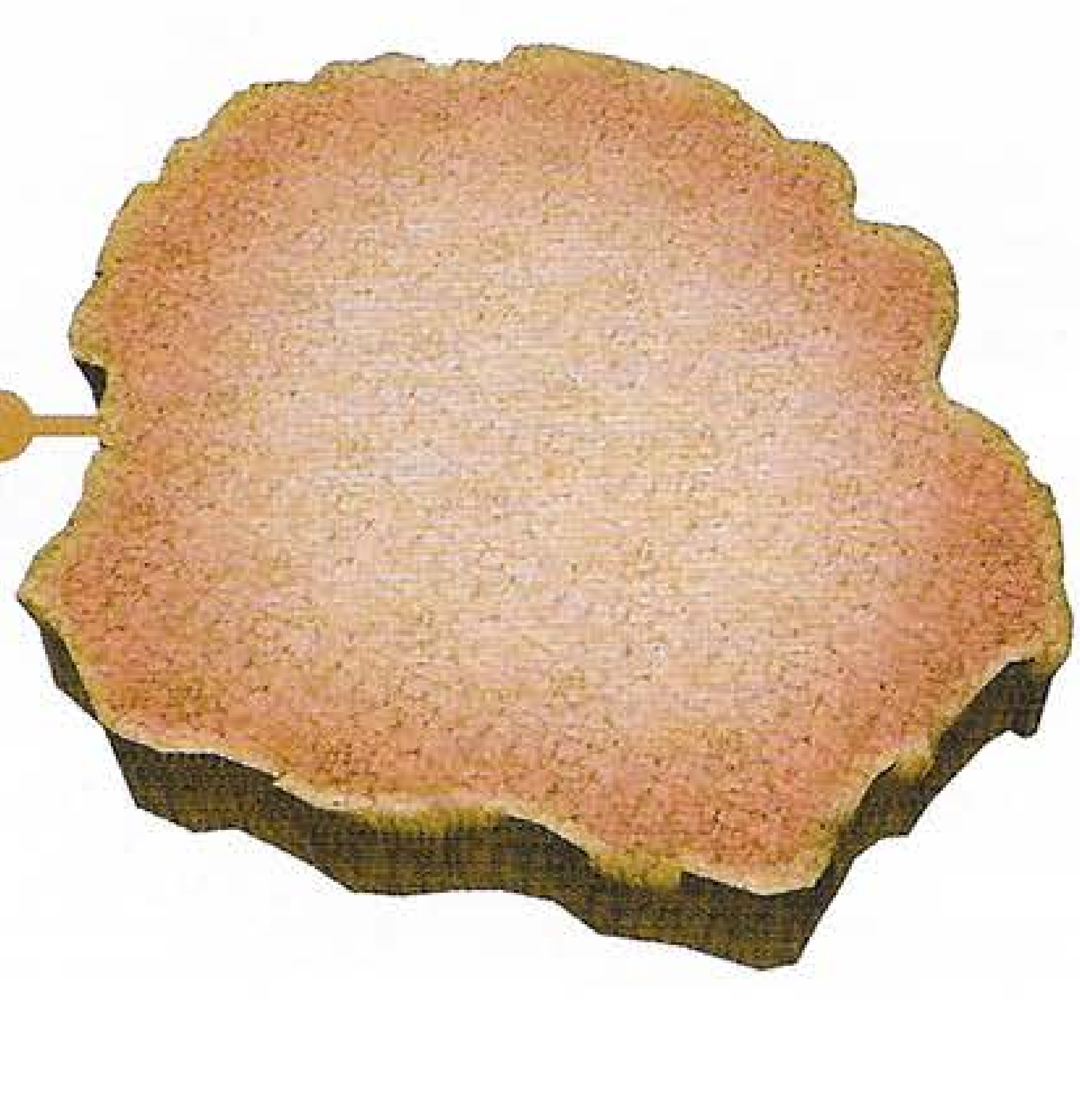


崖上
テラ編 ヴェントゥス編 アクア編

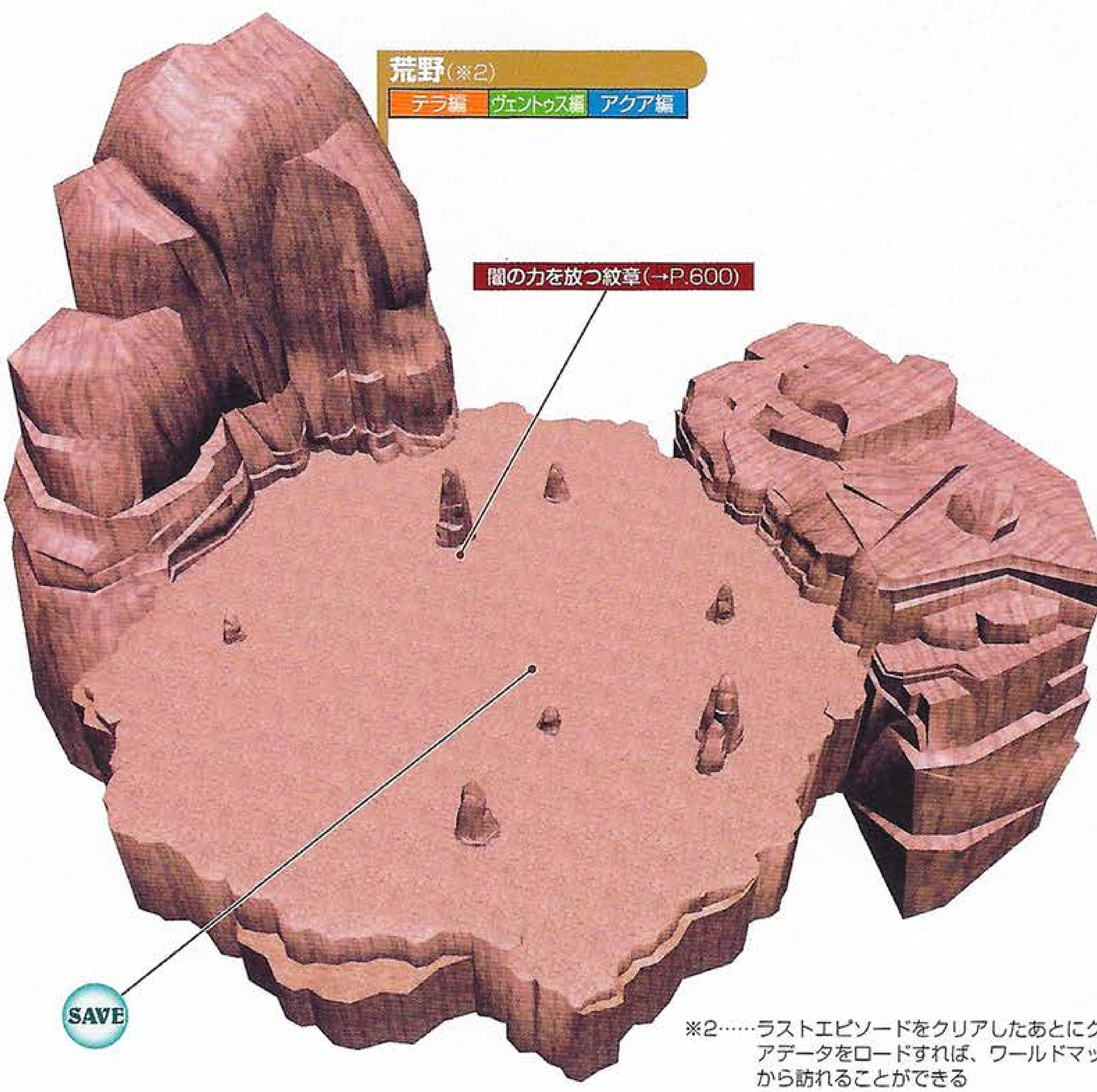


崖下
テラ編 ヴェントゥス編 アクア編

思念の檻
テラ編 ヴェントゥス編 アクア編







※2……ラストエピソードをクリアしたあとにクリアデータをロードすれば、ワールドマップから訪れることができる

INDEX

音楽 【所属：Studio midiplex】

下村陽子

Yoko Shimomura



代表作 『KH』シリーズ、ライブ・ア・ライブ、フロントミッション、スーパーマリオRPG、パラサイト・イヴ、聖剣伝説 レジェンド オブ マナ

Q 今回、新曲はどれくらいあるのですか？

A 何曲か関戸氏（関戸 剛氏：ミュージック＆アレンジメント）と石元氏（石元丈晴氏：ミュージック＆アレンジメント）に手伝っていただいたのですが、それらも合わせて45曲程度かと思います。

Q ディレクターの野村さんからは、どのようなリクエストがありましたか？

A 「ヴェントゥスのテーマは、ロクサスとソラを混ぜた曲で」とか、「ラストエピソードのテラ＝ゼアノート戦では、『KHⅠ』のラスボスを意識してほしい」などですね。

Q これまでのシリーズ作品の曲と変えようと意識した点はありますか？

A アンヴァースのボス戦の曲でしょうか。これは、野村氏から「いままでとちがう雰囲気のボス曲を」と言われて作りはじめました。

Q 逆に、これまでのシリーズ作品とのリンクを意識した曲はありますか？

A それはもう、ところどころに（笑）。「おそらく気づかれてないのでは？」と思われるもののひとつに、キーブレードのテーマ曲があります。『KHⅠ』で鍵を閉めるときの曲と同じフレーズを、ひそませていたりするのですよ。

Q タイトル画面で流れる「Dearly Beloved」は毎回アレンジが変わりますが、今回のコンセプトを教えてください。

A いままでのなかで、一番切ないバージョンでしょうか……。遠く夢見るような雰囲気が出せればいいな、と。『KHCOM』以降の作品では、「Dearly Beloved」に『KHⅠ』のエンディング曲のメロディが乗っているのですが、今回はそれをナシにしました。『KH BbS』は『KHⅠ』より前の話なので……。スタッフロールで流れるメドレーのほうでは、ガマンできず乗せちゃいましたけど（笑）。

Q 主人公3人のテーマ曲のコンセプトは？

A 「テラ＝勇ましさと力強さ」、「ヴェントゥス＝ソラ＋ロクサス」、「アクア＝優しさ＋切なさ＋芯の強さ」という感じでしょうか？　テラとアクアについては、『KHⅡFM』のシークレットムービーを制作したときから、「このシークレットムービーのフレーズを使いたい」と考えていました。

Q 過去のキャラクターのテーマ曲を織りまぜた曲があれば、その意図を聞かせてください。

A 先ほどの話でもありましたが……ヴェントゥスのテーマ。意図はみなさん、もうご存知ですよね。あとは、ラストエピソードのテラ＝ゼアノートの曲が、テラのテーマと『KHⅠ』のラスボス戦にも使った「Destati」のフレーズを織りまぜています。ふたつの意志を表現できれば……と思って。

Q 本作を代表する曲を選ぶとすれば、どれになりますか？

A いや、もう、毎回選べなくて……ごめんなさい〜。

Q もっとも苦労した点は？

A うーん、もっとも苦労なのかどうかはわかりませんが……比較的序盤でつまずいてしまったのが、ドワーフ・ウッドランドのフィールド曲。明るいマップや暗めのマップ、7人のドワーフたちのイメージ……どういう曲がいいのか、かなり悩んでしまって。いろいろ考えて、魔法使いと毒リンゴのイメージで作ったら、ようやくスルッと合いそうなものが生まれたように覚えています。

Q 制作中の忘れられない思い出があれば教えてください

A ディープスペースの曲で、「SFのような壮大な宇宙を感じさせながら、『リロ＆スティッチ』っぽくハワイアンのテイストを」というオーダーがきたこと。「ど、どんな曲？？？」と、衝撃でした……（笑）。結局、あのような曲になりましたが、結構気に入ってます。

Q プレイヤーのみなさんに、とくに聴いてほしいところは？

A 過去の曲をあえて使用したり、随所にいろいろなフレーズが混ぜてあったりするので、ここからつながっていく物語を感じ取っていただけるとうれしいです。

自分だけが知っている本作の秘密

『リズミックアイス』に「デザート★パラダイス」という曲があるのですが、このタイトルを表示するために、わざわざ「★」のフォントを作っていただきました。「★」はここにしか出ません。ゼイタクですね。



シークレット

SECRET

Secret of KINGDOM HEARTS Birth by Sleep

シークレット30

『KH BbS』には、数多くの謎や秘密が隠されている。それらのなかから、プレイがより楽しくなることまちがいなしの30個の秘密を一挙に紹介しよう。

01 やっぱりあった! エンディングのあとに見られる隠されたイベント

システム

『KH』シリーズではおなじみの、厳しい条件を満たすと見られる隠し映像が、本作にも存在する。それがシークレットイベント「Blank Points」だ。これを見るには、3人の主人公全員の物語を、ゲームモードごとに設けられた下の表の条件を満たしてクリアし、かつ右記のラストエピソードをクリアすればいい。すると、「トリニティレポート」(→P.610)の「シアター」で見ることが可能になる。

それぞれの物語で満たす必要がある条件

ゲームモード	条件
ビギナーモード	(このモードでは条件を満たせない)
スタンダードモード	「レポート」の「フレンドレコード」以外の項目を完成させてクリアする(→P.606)
プラウドモード	物語をクリアする

※たとえば、テラ編とアクア編をプラウドモード、ヴェントゥス編をスタンダードモードでクリアする場合、ヴェントゥス編のみ「レポート」を完成させる必要がある



⬅ゲームをクリアしたあとにセーブをしないと、条件を達成したと見なされないので注意しよう。



⬅シークレットイベントの内容は、新たな旅立ちを予感させるものになっている。

02 アクアの物語はラストエピソードにつづく

システム

ゼアノートレポート(→P.612)をすべて入手したうえで3人の物語をクリアすると、ラストエピソード用のセーブデータを作ることができる。このデータをロードすれば、本作の結末が描かれるラストエピソードをはじめられるのだ(→P.390)。ラストエピソードはアクアでプレイすることになり、持ち物やステータス、プレイ時間などは「操作キャラクターがアクアで、もっとも新しくクリアした時点のデータ」を引き継ぐ。

03 ラストエピソードをクリアするとヴァニタスの思念と戦える

システム

ラストエピソードをクリアしてシステムデータを更新したら、いずれかの物語のクリアデータ(※1)をロードしてみよう。すると、キーブレード墓場の行き先リストに「荒野」が追加されており、そこにある紋章を調べれば、ヴァニタスの思念と戦うことができるのだ。ヴァニタスの思念は、最大HPこそ高くないがとてつもない強さを誇るので、P.520~522を参考にして戦いを挑んでほしい。



⬆ヴァニタスの思念を倒すと、貴重な合成素材である秘められし原石が手に入る。

※1……★か☆か◎がついているデータ。マークはゲームモードによって異なる

04 ゲームモードのちがいがゲームに与える影響とは?

システム

「NEW GAME」でゲームをはじめるときには、ゲームモード(難易度)を選ぶ。これによって、バトル中に与えたり受けたりするダメージ量が下の表のように変化するのだ。また、トロフィー(→P.611)やシークレットイベントの出現条件にも、ゲームモードが関係している。シークレットイベントを見たければ、プラウドモードを選ぶのがオススメ。

ゲームモードによるダメージ量のちがい

ゲームモード	与えるダメージ量	受けるダメージ量
ビギナーモード	1.5倍	0.5倍
スタンダードモード	1倍	1倍
プラウドモード	1倍	2倍

05 ゲームをやり直したいときに便利な操作

システム

ゲームのプレイ中に、L ボタン、R ボタン、SELECTボタン、STARTボタンを同時に押すと、ソフトリセットがかかってタイトル画面の少し前まで一瞬でもどれる。そこまでのプレイ内容は保存されないので、記録を残したければ先にセーブをしておこう。

06 名前のないものに与えられる名前とは?

システム

デッキやフィニッシュコマンドの名前を変えるときと、ミラージュアリーナで表示されるニックネームを決めるときには、名前を入力する画面になる。ここで、文字がない状態で入力画面を終了させるとどうなるかというと……「?」という名前が自動的につくのだ。



⬆空白だけで名前をつけても、入力画面の終了後には名前が「?」になる。

07 操作キャラクターの選択順番が影響するイベントシーンがある

イベントシーン

特定のイベントシーンは、3人の操作キャラクターを選ぶ順番によって、誰のシナリオのときに見られるかが変わる。該当するものは下の表のとおりで、「密談」は最初に、「ミリオンドリーム・アワード」と「闇のしもべ」は最後に(または全員のクリアデータがあるときに)選んだ操作キャラクターのシナリオでのみ見ることが可能だ。

どの操作キャラクターで見られるかが変わるイベント

イベント名	発生するタイミング
密談	エンチャンテッド・ドミニオン、ドワーフ・ウッドランド、キャッスル・オブ・ドリームの3ヵ所をすべてクリアした直後
ミリオンドリーム・アワード	ディズニータウンのクリア時
闇のしもべ	ディズニータウンのクリア時

08 ワールドをクリアする順番によってイベントシーンが少し変わる

イベントシーン

テラ編で、ドワーフ・ウッドランド→キャッスル・オブ・ドリームの順にワールドをクリアすると、イベントシーン「アクアとの再会」の最後に、テラがイェン・シッドのもとへ行こうと決意する場面になる。しかし、クリア順が逆の場合、この場面は「アクアとの再会」では見られず、かわりにドワーフ・ウッドランドのクリア時にイベントシーン「イェン・シッドのもとへ」が発生するのだ。

キャッスル・オブ・ドリームをあとにクリアした場合



ドワーフ・ウッドランドをあとにクリアした場合



09 からくり部屋を進むのにからくりは不要!?

マップ

ディズニータウンにあるからくり部屋からピートの遊技場へ進むためには、ふつうは電源装置にサンダー属性の攻撃を当ててからくりを動かし、それらを足場にしなければならない。しかし、LV4の『ハイジャンプ』があれば、下の写真のようにして先へ進める。



⬅このあたりからジャンプして、足場のフチにつかまる。テラ以外のふたりはタイミングがシビア。



➡ここまでのぼってきたら、ジャンプ後に『スライドダッシュ』などを使い、奥の歯車へ移動する。

10 そっぽを向くことがあるディープスペースの宝箱

マップ

ディープスペースの接続区画などにある重力制御装置を操作すると、いくつかの宝箱が宙に浮いて開けられなくなる。装置を再度操作すれば宝箱は床に下りるが、そのときに宝箱の向きが変わることがあり、壁のほうを向いた場合は開けられなくなってしまうのだ。この状態になったら、ふたたび装置を操作して、宝箱の向きを変えよう。

11 トーテムポールを攻撃するときのちょっとしたコツ

マップ

ネバーランドの集落にはトーテムポールがあり、その一番上を攻撃すると『サンダガ』が入手できる(→P.588)。このとき、ふつうに攻撃していると、いずれフィニッシュコマンドを使うことになり、強制的に着地してしまう。そこで、フィニッシュコマンド名が表示されたら、キャンプメニューを開いてみよう。すると、コマンドゲージがゼロになり、コンボをつづけていくことが可能だ。

12 泳いでいる途中でも自由に動けるタイミングがある

マップ

ネバーランドの人魚の入り江と岬では海のなかに入れるが、そのあいだは攻撃やジャンプといった、泳ぐ以外の行動ができない。ただし、海賊船の砲撃などでダメージを受けた直後なら、ジャンプして陸地にもどれる。

13 『エアスライド』の連発で上空へ舞い上がる

マップ

ドワーフ・ウッドランドやキーブレード墓場などには、地形が斜面になっている場所がある。そのような場所で壁に向かって『エアスライド』や『グライド』などを使うと、だんだん高いところへのぼっていけるのだ。



⬆上空に何かがあるわけではないが、ふだんとはちがった視点が楽しめる。

14 追加入力を成功させやすくする方法

バトルキャラクター

特定のコマンドには、画面に表示された操作をしてコマンドの効果を増す「追加入力」がある。追加入力の方式が「ランダム」(→P.49)のときは、ボタンのマークだけでなく、そこから広がる波紋にも注目してみよう。波紋の形はボタンのマークの形と同じなので、押すべきボタンが判別しやすくなるはずだ。



⬆『アブソリュートゼロ』や『サプライズ2』などを使うときに有効なテクニック。

15 フィニッシュコマンドを手軽に習得する方法

バトル

フィニッシュコマンドを習得するには、特定の条件を満たさなければならない。なかでも条件が特殊なものについて、効率よく習得するためのコツを紹介しよう。

● 条件:特定のコマンドスタイルに何度も変化

ディズニータウンにあるポストなど、攻撃しても壊れない設置物に攻撃を当ててコマンドゲージをためよう。コマンドスタイルが変化したら、キャンプメニューを開いてコマンドスタイルの変化を解除し、コマンドゲージをため直せばいい。

● 条件:HPがゼロになる攻撃を何度も受ける

ミラージュアリーナの『アリーナモード』に挑戦し、アビリティ『ラストリーヴ』と『コンボリーヴ』の効果で、HPが1になったまま連続で攻撃を受けつづければOK。

16 ガードできない攻撃も一瞬だけガードコマンドでガードできる

バトル

敵の使ってくる攻撃には、『リフレクトガード』などでガードできないものがいくつもある。しかし、そのような攻撃でも、命中する瞬間に『リフレクトガード』などを使えば、ガードすることが可能だ。ただし、この方法でガードしても、敵の体勢をくずすことはできず、カウンターコマンドも使えない。

17 マレフィセントの手下は特定の属性に弱い

バトル

エンチャンテッド・ドミニオンの一部のマップに出現するマレフィセントの手下たちは、ファイア属性やサンダー属性の攻撃を当てると、燃えたり感電したりする。それらの状態になった敵は、しばらくのあいだ、走りまわるだけで攻撃をしてこなくなるのだ。



⬅コマンドスタイルがファイアブレイザーやサンダーボルトに変化していれば、『ブリッツ』を当てるだけでいい。

18 勝負がついたあとも挑発してくるゼアノート

バトル

テラ編でマスター・ゼアノート(2回目)とのバトルに負けると、ゲームオーバーの画面でゼアノートのセリフが聞ける。セリフには「片腹痛いわ」と「お前の力はその程度か」の2種類があり、どちらもここでしか聞けないので、わざと負けて聞いてみるのもいいだろう。

19 補充されるコマンドカードが足りないときは?

ミニゲーム

『コマンドボード』では、チェックパネルを通過したり周回ボーナスを得たりすると、コマンドカードが補充される。では、利用可能なデッキコマンドすべてが手元やコマンドボード上にある場合、補充はどうなるかというと……チェックパネルを通過したときは何も補充されないが、周回ボーナスではジョーカーカードが1枚補充されるのだ。



⬅ジョーカーカードを入手できるのはうれしいものの、不利であることに変わりはない。

20 「ファンタジア」の花火はコマンドパネルの数で増える

ミニゲーム

『コマンドボード』のスペシャルパネルの効果「ファンタジア(➡P.403)」では、所有しているコマンドパネルの枚数に応じて獲得BPが増えるが、変化するのはBPだけではない。じつは、チップ&デールが打ち上げる花火も、所有しているコマンドパネルの枚数に応じて3段階に変化し、豪華になっていくのだ。



⬅コマンドパネルの所有枚数が10枚および20枚を超えると、打ち上げられる花火が増える。

21 『つぼ壊し』の必勝法を教えます

ミニゲーム

ミニゲーム『つぼ壊し』でスコアを競うヘラクレスは、なかなかの強敵。しかし、アビリティ『マジックヘイスト』を5個セットして『マグネガ』を連発すれば、圧倒的なスピードでつぼを壊し、高得点で勝利できる。



⬆全部のスロットに『マグネガ』をセットして、コロシアムの中央付近で△ボタンを連打しよう。

22 ラクして経験値をかせごうとすると……

バラエティ

アビリティ『EXPウォーク』をセットしていると、ただ走っているだけで経験値が増えていく。そのため、アナログパッドを固定してひたすら走っていれば、無限に経験値をかせぐことが可能……と思いきや、しばらくすると操作キャラクターが勝手に移動をやめてしまうのだ。

23 スタイリッシュなアクションでポーズをキメよう

バラエティ

イベントでアンヴァースの群れなどと戦うと、最後の1体を倒したあとに画面がスローモーションになる。通常なら、このときスローになるのは、トドメを刺した攻撃だけ。しかし、『デトネシールド』のトラップや、バーン状態の効果などで最後の1体を倒せば、タイミングを合わせて好きなポーズをとれる。



⬅イリタブルタンクを最後に残して自爆させたときにも同じことができる。

24 ひと息つきたい人のためのアクションギャラリー

バラエティ

アタックコマンド『ブレイクタイム』では、各キャラクターがそれぞれ以下のアクションを見せてくれる。いずれもユニークな動作なので、ぜひともゲーム中で確認してほしい。



テラ

⬅バック転の途中で制止して逆立ちし、そのまま倒立腕立て伏せをくり返す。

ヴェントゥス



➡軽く跳びはねたあと、逆立ちの状態から超高速のブレイクダンスを踊る。



アクア

⬅新体操のバトンのように、キーブレードをクルクルとまわして演技をする。

25 ゲームオーバーになったときのポーズにもバリエーションが

バラエティ

ゲームオーバーになると、通常は、気絶した状態の操作キャラクターを背景に、「コンティニュー」などの選択肢が表示される。しかし、護衛対象が倒されるなどしてゲームオーバーになった場合は、以下のように操作キャラクターがガッカリしたポーズをとるのだ。

テラ



ヴェントゥス



アクア



26 ヴァニタスの技にどこかで見たキーブレードが!?

バラエティ

ヴェントゥス編のキーブレード墓場で戦うヴァニタス(2回目)は、キーブレードに乗って攻撃を行なう。このとき出現するキーブレードにはいくつかの種類があり、写真のように『KHⅡ』で登場したフェンリルによく似たキーブレードも確認できる。

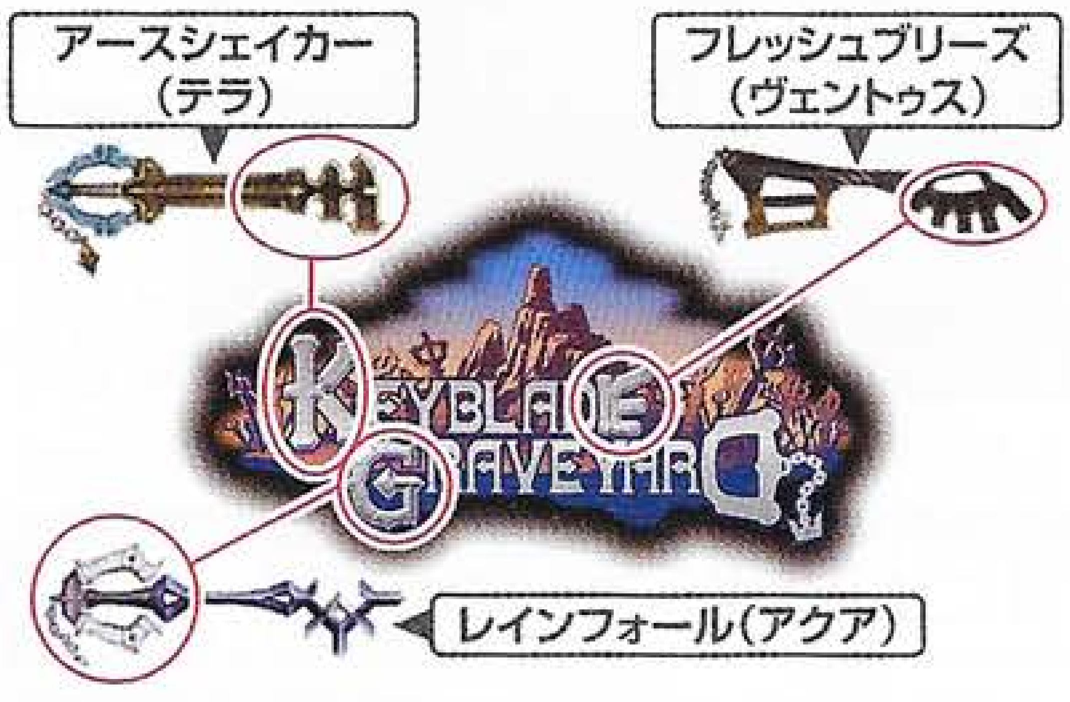


←これが『KHⅡ』のフェンリルにそっくりなキーブレード。動きが非常に速いので、ポーズをかけて見てみよう。

27 キーブレード墓場のロゴはキーブレードでできていた

バラエティ

キーブレード墓場のワールドロゴでは、いくつかのアルファベットがキーブレードを模して描かれている。最後の「D」がキングダムチェーンになっているのは気づきやすいが、じつは、各単語の最初と最後の文字も、テラたちの初期装備であるキーブレードに似せたデザインになっているのだ。



28 タイトル画面の背景はセーブすると変わる

バラエティ

本作のタイトル画面の画像は、最初は、パッケージイラストと同じ、テラたち3人とミッキーが描かれたものになっているが、ゲームをプレイしてセーブを行なうと、そのときの操作キャラクターの画像に変化する。しかし、クリアデータを保存したり、ラストエピソードのデータを保存したりすれば、パッケージイラストの画像にもどるのだ。

29 最初に訪れるワールドに隠されたある法則とは?

バラエティ

ゲームを開始して旅立ちの地を出発すると、操作キャラクターごとに異なるワールドを訪れることになる。このとき訪れるワールドにはそれぞれプリンセスがいるが、彼女たちの姿は『KHⅠ』のダイブ・トゥ・ハートというワールドで、ステンドグラス状の床のなかに描かれていた(下のCGを参照)。そこでの床の色と、今回そのプリンセスがいるワールドを最初に訪れる操作キャラクターのイメージカラー(テラはオレンジ、ヴェントゥスは緑、アクアは青紫)は、同じになっているのだ。



30 ゲームデータのアイコン画像一覧

バラエティ

本作のシステムデータやセーブデータなどのアイコン画像を、まとめて紹介しよう。これらのうちシステムデータとインストールデータのアイコン画像は、ゲーム中には表示されないが、PSPの本体メニューから「セーブデータ管理」を選べば見ることができる。



INDEX



レポート完成の手引き

「レポート」や「トリニティレポート」は、3人の主人公の冒険の記録と言えるもの。すべての項目を埋めることにぜひ挑戦してみよう。

冒険の記録には「レポート」と「トリニティレポート」がある

「レポート」は、テラ、ヴェントゥス、アクアそれぞれの冒険の記録で、キャンプメニューの「レポート」を選べばいつでも見ることができる。一方、3人の冒険の記録をまとめたものが「トリニティレポート」で、こちらは一度ゲームをクリアしたあとなら、スタートメニューから見ることが可能。2種類のレポートで確認できる内容には右記のようなちがいがあり、基本的には、「レポート」のほうがよりこまかな情報が載っている。

それぞれのレポートで見られるもの

「レポート」で見られるもの	「トリニティレポート」で見られるもの
●プレイレコード	●シアター
●フレンドレコード	●トータルレコード
●キャラクター事典	●トロフィー
●アンヴァース攻略事典	
●アイス図鑑	
●コマンドコレクション	
●宝物リスト	
両方で見られるもの	
●おはなし	●シークレットレポート

「レポート」には個人の冒険の記録が残される

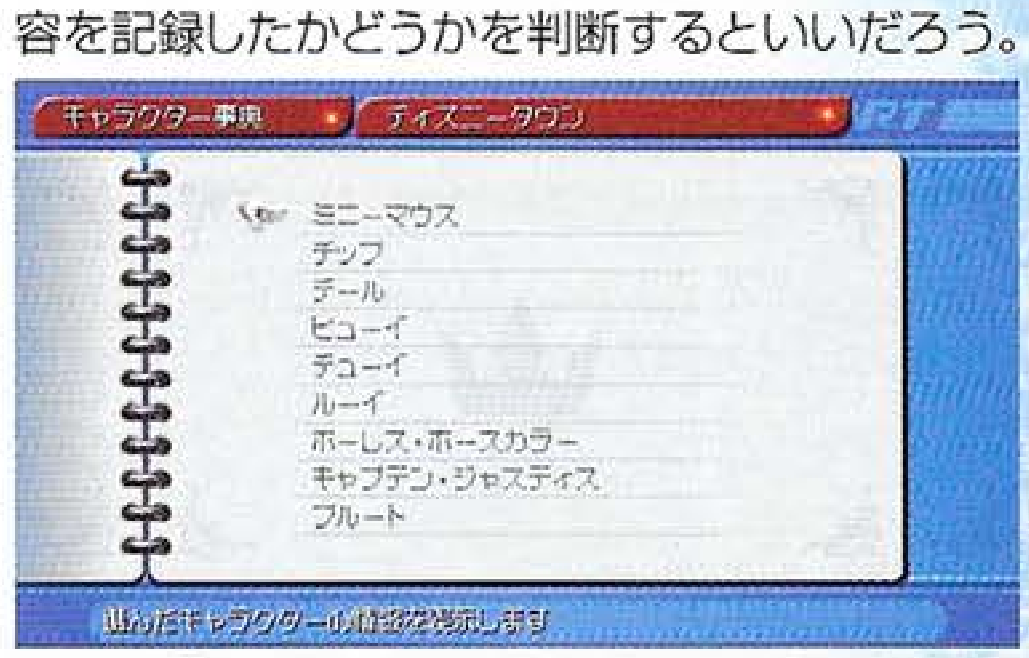
テラ、ヴェントゥス、アクアが冒険を進めるにつれて、そのキャラクターの「レポート」にさまざまな内容が記録されていく。以降のページでは、全9項目にわたるレポートの内容と、どうすればその項目が完成するかを紹介しているので、レポート完成のための参考にしてほしい。



↑3人のレポートはそれぞれ独立しており、ひとりひとり個別に記録される。

知識のカケラ　すべてを記録した項目にはミッキーマークがつく

ミッキーマークは、その項目内に記録される内容をすべて埋めると表示されるもの。記録される内容はキャラクターごとに異なり、たとえば「シークレットレポート」なら、テラ編ではゼアノートレポートの2、5、8、11が、アクア編ではゼアノートレポートの3、4、6、7が手に入り、その4つを集めればそれぞれミッキーマークがつくのだ。なお、「コマンドコレクション」「アイス図鑑」「宝物リスト」などの項目では、まだ入手していないものが「？」や空欄で示されるが、それら以外の項目では、レポート中に埋まっていない内容がどのくらいあるかを確認する方法はない。「？」が出ない項目では、ミッキーマークの表示の有無で、項目内のすべての内容を記録したかどうかを判断するといいだろう。



↑「キャラクター事典」などは、一部の内容が記録されていなくてもミッキーマークがつく。

レポート① おはなし

見られるようになる条件 旅立ちの地を出発する

クリアしたワールドのあらすじを読める。各ワールドの内容が追加されるのは、そのワールドをクリアしたとき。

完成させるには?

物語を進めていけば、キーブレード墓場へ行けるようになった時点でかならずすべての内容が記録される。



⬅誰のレポートでも、キーブレード墓場の手前までの「おはなし」が記録される。

レポート② シークレットレポート

見られるようになる条件 シークレットレポートをひとつでも入手する

マスター・ゼアノートが記した文書を読むことが可能。手に入るシークレットレポートの種類は、物語ごとに決まっている。

完成させるには?

大半は物語をクリアするまでのあいだに自動的に手に入るが、一部のものは宝箱などから入手する必要がある(→P.612)。とくに、テラ編のミラージュアリーナで手に入るゼアノートレポート5は取り忘れやすいので注意。



⬆テラ編とアクア編では4つずつ、ヴェントゥス編では5つのシークレットレポートが手に入る。

レポート③ プレイレコード

見られるようになる条件 下記のいずれかを見られるようにする

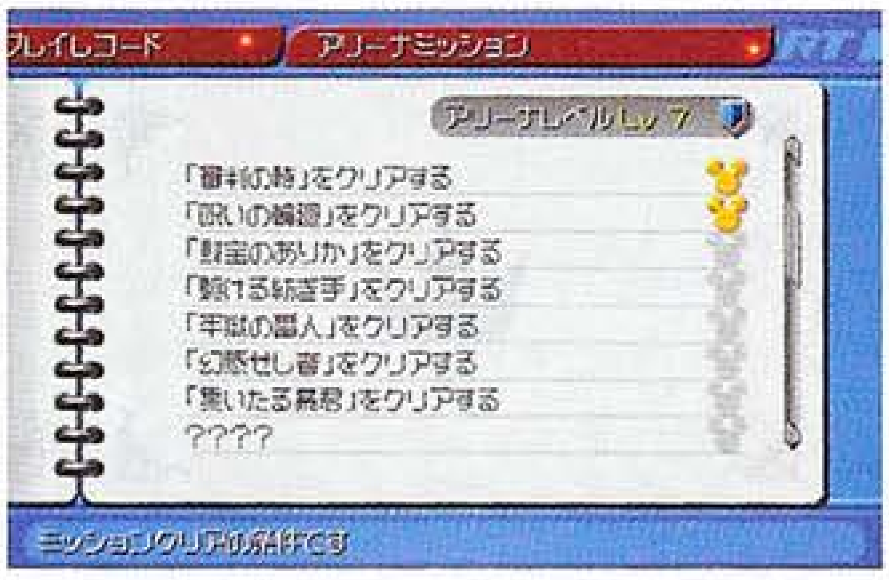
ミニゲームなどのベストスコアや達成度をまとめたもの。「アリーナミッション」「ミニゲーム」「ヒットレコード」の3つがある。

▶▶▶ アリーナミッション

ミラージュアリーナを訪れると見られる、「クリアするとアリーナレベルが上がるミッション」のリスト(→P.440)。はじめから総数が判明しており、内容が伏せられているものは、アリーナレベルを上げるなどすると明らかになっていく。

完成させるには?

ミラージュアリーナで、書かれていることをすべて達成すればOK。『ランブルレーシング』のタイムアタックは、参加人数を2人にすると、好タイムを出しやすい。



⬅書かれた内容を達成すると、その欄の右側にミッキーマークがつく。

▶▶▶ ミニゲーム

各ミニゲームのベストスコアで、いずれかを遊んだあとに見ることが可能。

完成させるには?

下記の5つをすべてを行なえばいい。

「ミニゲーム」を完成させるために必要なこと(※1)

- 『コマンドボード』の6つのボードすべてで優勝する
- 『リズミックアイス』を2曲とも3つのモードでプレイする
- 『ランブルレーシング』の3コースを特定の周回数(※2)で走る
- 『フルーツスキャッター』ですべての対戦相手と戦う
- 『つぼ壊し』に挑戦する

▶▶▶ ヒットレコード

ディメンションリンクのフィニッシュコマンド(通信相手のフィニッシュコマンドをのぞく)と、シュートロックコマンドの最高ヒット数。いずれかの攻撃を1ヒット以上させると見られるようになる。

完成させるには?

積極的にディメンションリンクして強化モードのフィニッシュコマンドを使えるようにしたり(→P.184)、P.266~267を参考にシュートロックコマンドを入手したりしよう。

※1……ミラージュアリーナで遊んだ場合も記録される　※2……カントリーコースとディズニーサーキットでは3周と5周、グランドサーキットでは5周と9周。なお、『ランブルレーシング』の周回数を変更できるのは、ミラージュアリーナのみ

レポート④ フレンドレコード

見られるようになる条件：ミラージュアリーナでオンラインプレイを行なう

オンラインプレイの履歴を見ることができる。通信した日付やモード、獲得メダル、通信相手などが記録されている。

完成させるには?

誰かひとりとオンラインプレイをすれば、見られるようになると同時にミッキーマークがつく。なお、この項目は、ゲームモードがスタンダードモードのときのシークレットイベントの出現条件に含まれない(→P.600)。



⬆オンラインプレイのモード(→P.436)に応じて、順位やタイムなどの成績も記録される。

レポート⑤ キャラクター事典

見られるようになる条件：旅立ちの地を出発する

物語上の重要人物や、それまでにクリアしたワールドで出会ったキャラクターの情報がわかる。△ボタンを押すと全身が表示され、方向キーで左右に回転が可能。

完成させるには?

キーブレード墓場に行けるようになった時点で、ほぼ完成。あとは『コマンドボード』のハニーポッドボードを、誰かがスペシャルパネルに止まったうえで最後までプレイすれば、すべての内容が記録される。



⬆特定の操作キャラクターのレポートでは、オーロラ姫やザックスなどの全身を表示したときに△ボタンを押すと、姿を切りかえられる。

レポート⑥ アンヴァース攻略事典

見られるようになる条件：いずれかのアンヴァースを倒す

それまでに倒したアンヴァースの情報をまとめたもの。「キャラクター事典」と同様、△ボタンを押すと全身が見られるほか、ノーマル敵はいままでに倒した数も確認できる。

完成させるには?

すべてのアンヴァースを1体以上倒せばいいが、プライズポットも逃がさずに倒す必要がある点に注意。ノーマル敵の出現ワールドについてはP.468〜480を参照してほしい。



⬆ジェリーボールとスプリングロウディの2体以外は、ミラージュアリーナでも戦える。

レポート⑦ アイス図鑑

見られるようになる条件：いずれかのアイスを完成させる

作ったアイスの情報を確認できる。アイスの外見や解説のほか、必要なフレーバーの種類と数、使用時にどのコマンドスタイルになるかがまとめられている。

完成させるには?

すべてのフレーバーを集めて、アイスを全種類完成させればいい(→P.224)。



⬅フレーバーのオープンセサミは、ミラージュアリーナでしか入手できない。

レポート⑧ コマンドコレクション

見られるようになる条件 旅立ちの地を出発する

入手したデッキコマンドや習得したフィニッシュコマンドなどが登録されるリスト。最初は「？」になっているが、登録すると該当するアイコンが表示され、コマンド名がわかるようになる(登録されるものは右記参照)。

完成させるには?

コマンドスタイルやフィニッシュコマンドの習得方法はP.52〜65に、デッキコマンドの入手方法はP.257〜267に掲載されているので、それらを参考に登録していこう。コマンドチャージをくり返してアビリティをそろえることと、シンボルマークを集めてディメンションリンクを強化モードにすることも必要だ。

コマンドコレクションに登録されるもの

- アタックコマンド
- マジックコマンド
- アイテムコマンド
- フレンドコマンド
- いどうコマンド
- ガードコマンド
- カウンターコマンド
- シュートロックコマンド
- ディメンションリンク中のフィニッシュコマンド
- 通常時のフィニッシュコマンド
- コマンドスタイルの変化中のフィニッシュコマンド
- アビリティ



⬆リストの左上にある数字は、登録ずみのコマンドの数と、登録できるコマンドの総数を示す。



⬆コマンドスタイルごとのフィニッシュコマンドは、各スタイルを習得すれば登録される。

レポート⑨ 宝物リスト

見られるようになる条件 テラ アクア 旅立ちの地を出発する ヴェントゥス ドワーフ・ウッドランドを訪れる

各ワールドに置かれている宝箱の数や、開けた宝箱の中身がわかる。まだ開けていない宝箱の中身は「？」と表示される。

完成させるには?

本書では、このリストの左から順に宝箱の番号をつけているので、マップの章などを参考にして、宝箱を残さず開けよう。旅立ちの地(→P.532)は物語終盤になると訪問できなくなるため、早めに再訪しておきたい。



⬆すでに訪れたワールドの情報が表示され、新たなワールドを訪れると内容が追加される。

知識のカケラ アクアのレポートはアクア編のうちに完成させよう

ラストエピソード(→P.390)ではアクア編のレポートを引き継ぐが、レイディアントガーデンやキーブレード墓場を探索できず、一部の内容を記録できなくなる。レポートの完成を目指すなら、アクア編のうちに各項目の内容を記録しておきたい。



⬅ラストエピソードで新たに手に入るのはキーブレード1本だけなので、「レポート」の完成には影響しない。

INDEX

「トリニティレポート」はクリアしたときのデータが反映される

「トリニティレポート」は、ゲーム全体の達成率を示すもので、いずれかの物語をクリアしたときにセーブをすると、内容が更新される。「トリニティレポート」の内容は、各キャラクターごとの「もっとも新しくクリアしたデータ」がもとになるのだ。そのため、一度物語をクリアしたあと、同じキャラクターの別のデータでクリアしてシステムデータ(→P.145)を更新すると、達成率が下がる場合があるので注意。



⬆画面下部に表示されるTOTALの値は、5つの項目それぞれの完成割合の平均。完成割合が100%になったものには、ミッキーマークがつく。

トリニティレポート① おはなし

各キャラクターの「レポート」にある「おはなし」に加え、キーブレード墓場とラストエピソードのあらすじを読める。

完成させるには?

3人の主人公の物語とラストエピソードをひととおりクリアすれば、かならずミッキーマークがつく。



⬅3人の物語を時系列に沿って確認でき、本作の全体像をつかみやすい。

トリニティレポート② シアター

一度見たイベントシーンを再生できる。シークレットイベント(→P.600)は、この項目から見ることが可能。

完成させるには?

ラストエピソードをクリアしたうえで、P.600の条件を満たしてシークレットイベントを見られるようにすればいい。



⬅プレイ順番で変わるイベントシーン(→P.601)は、見たものが登録される。

トリニティレポート③ トータルレコード

3人全員を総合したゲーム内の記録。「バトル達成率」「ミニゲーム達成率」「ストーリー達成率」「アイテム取得率」「トータルプレイ時間(※1)」の5つがある。複数のキャラクターで達成できる内容については、誰かひとりが条件を満たしていれば、達成したと見なされる。



⬅「トータルプレイ時間」以外の4項目が100%になれば完成だ。

▶▶▶ バトル達成率

倒した敵の種類(ヴァニタスの思念をのぞく)の数と、『アリーナモード』で勝ち抜いたバトルの種類の数で決まる達成率。

完成させるには?

敵を全種類倒し、すべての物語と『アリーナモード』の「覇者の復讐」をクリアしよう。

※1……テラ編とヴェントゥス編とラストエピソードのクリアタイムの合計。ラストエピソードをクリアしたあとにアクア編を再度クリアした場合は、テラ編とヴェントゥス編とアクア編のクリアタイムの合計になる

ミニゲーム達成率

ミニゲームを、どのくらいクリアしたかを示す値。

完成させるには?

『フルーツスキャッター』に専用の対戦相手がいるテラ編とアクア編をクリアしつつ、右記の5つをこなせばいい。とくに指定がなければ、行なうのは誰かひとりでかまわない。

「ミニゲーム達成率」を100%にするために必要なこと

- 『コマンドボード』で、すべてのボードで優勝する
- 『リズミックアイス』で、2曲両方の「スペシャルモード」で「FANTASTIC」の評価を得る
- 『ランブルレーシング』で、すべてのコースで1位になる
- 『フルーツスキャッター』で、テラでキャプテン・ダークに、ヴェントゥスかアクアでキャプテン・ジャスティスに勝つ
- 『つぼ壊し』に挑戦する

ストーリー達成率

それぞれの物語をクリアしたかどうかと、「レポート」の「キャラクター事典」で見られるキャラクターの数で達成率が決まる。

完成させるには?

ラストエピソードをクリアし、かつ誰かの「キャラクター事典」を完成させよう。

アイテム取得率

ゲーム中で入手できるものを、どれだけ集めたかを表す値。対象は右記のように多岐にわたる。

完成させるには?

誰かひとりが入手および習得すればいいので、コマンドは「コマンドコレクション」で確認しつつ集めよう。アイテムは、同じ名前のキーブレードでも3人それぞれが入手する必要があるほか、ブリザードチケットはアクアしか入手できない点に注意。

アイテム取得率に影響するもの

- アイテム
  キーブレード(38)、フレーバー(38)、合成素材(9)、アリーナチケット(6)、レシピ(8)、ナビマップ(9)、シークレットレポート(13)
- デッキコマンド全種(185)
- フィニッシュコマンド
  通常時(30)、ディメンションリンク時(30)

※( )内はそれぞれの総数

トリニティレポート④ トロフィー

やりこみの証。右下の条件を満たしてクリアすると、「トリニティレポート」を見たときに獲得できる。

完成させるには?

タイムトロフィーとトリニティトロフィーは、すべての物語をプラウドモードでクリアして同時に獲得するのがオススメ。それが難しいなら、まずは簡単な難易度でタイムトロフィーを獲得してから、改めてプラウドモードで3人の物語をクリアし直そう。なお、獲得したトロフィーは、そのあとでクリア時にシステムデータを更新して条件を満たさなくなっても、なくなることはない。



←獲得したトロフィーにカーソルを合わせて◎ボタンを押すと、トロフィー名や達成した内容を確認可能。

各トロフィーの入手条件

トロフィー	入手条件
ステップトロフィー	99999歩以上歩く
バトルトロフィー	アンヴァースを9999体以上倒す
タイムトロフィー	トータルプレイ時間80時間以内にすべての物語をクリアする
アリーナトロフィー	『アリーナモード』の「覇者の復讐」をクリアする
アイストロフィー	コマンドスタイルを30回以上アイスブラストに変化させる
マニートロフィー	33333マニー以上獲得する
クリアトロフィー	誰かひとりの物語をクリアする
トリニティトロフィー	すべての物語をプラウドモードでクリアする

※数値はいずれも主人公3人の合計の値

トリニティレポート⑤ シークレットレポート

マスター・ゼアノートが記した文書を、番号順にまとめて読める。読める内容は、各キャラクターの「レポート」と同じ。

完成させるには?

「レポート」の「シークレットレポート」を、3人とも完成させればOK(→P.607)。

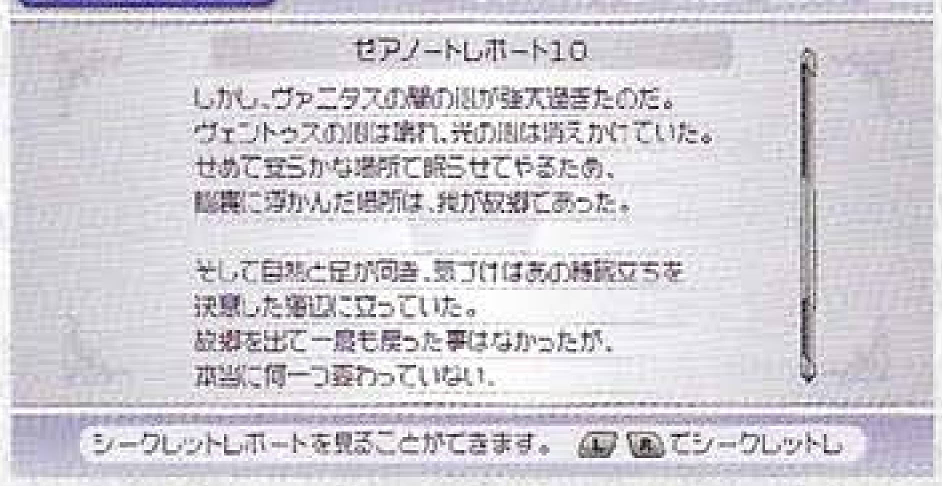


ゼアノートレポート解説

“キングダムハーツ”をめぐる野望を抱き、『KH BbS』の物語の裏で暗躍するマスター・ゼアノート。彼のレポートを分析すれば、その陰謀の全容が見えてくるはずだ。

ゼアノートレポートの概要

『KH BbS』で「シークレットレポート」に分類される全13編の文書は、本作のキーパーソンであり過去の作品の最終ボスたちとも関わりが深い人物、マスター・ゼアノートの手によるもの。すべてを読めば、彼の野望はもとより、キーブレード戦争の実態や“キングダムハーツ”の新たな事実がわかるのだ。



⬅オープニングの意味を理解するためにも、ゼアノートレポートは不可欠。

ゼアノートレター

入手方法　ヴェントゥス編 旅立ちの地を出発する

此度のマスター承認の知らせ、誠に感謝している。
先代マスターから正統後継者としてその座をまかされ、
その重責の下、次代のマスターの育成、苦労も多かった事であろう。

お主には、かつて意見の対立によって怪我まで負わせ、
数年前の強引な願いも聞き入れてもらったままであったな。
まともな謝罪も礼もできずにいるこの愚かな兄弟子を、
何も責める事なく、こうして承認式に招いてくれ、
是非、直接祝福を伝えに参加させてもらおうと思う。

やはり、我らが師の後継者選びに間違いはなかった。
代々、我らは光の監視者として、世界を影ながら見守るという皮肉な立場ではあるが、
お主のその慈愛の心、そして光への忠誠心には感服するばかりだ。

世界を巡る身となり、この光の世界に潜む闇も多く見てきたが、
最近、闇の動向が激しくなったように思う。
イェン・シッドからすでに聞いているかもしれんが、
アンヴァース…、負の感情から溢れだす、生命に精通しない者。
その魔物たちの気配を世界各地で感じ始めているのだ。

そして、闇の気配に関して今回の承認に一つ心配事がある。
数年前にその地を訪れた際見かけた、テラという弟子の事だ。
テラは確かに大きな力をその身に秘めておるが、その心の内に眠る闇を感じたのだ。
余計な世話かもしれぬが、このままテラをマスターとして承認するには不安が残る。
そこで、承認試験を行ってはどうだろうか？
お主の目によってそれを最終判断してもらいたい。

それでは、久しぶりの再会を楽しみにしている。

ゼアノートレポート *1*

入手方法　ヴェントゥス編 ディープスペースの出撃デッキにある宝箱[宝]から入手

故郷を後にし、随分時が経ったが、
これまで様々な世界を巡り、多くの知識を得た。
ここにその一部と、我が歩みを記しておく。

思い起こせば、我が運命の変換は、
たどり着いた場所で師と、兄弟と呼べる存在を得た事。
新たな故郷を得た時からだ。

そして、キーブレード。
元々、何のために誰がもたらしたものなのか？
キーブレード使いとしての修行を積む中では、
光の監視者として、世界を影ながら見守るためのものという教えであった。
だが、本当にそれだけのものなのか？
己の探究心から、任務以外では禁じられていたが、
時折、世界を巡って、新たな知識を得ていった。

ゼアノートレター　解説

物語がはじまる少し前に、マスター・エラクゥスへの返事としてマスター・ゼアノートが書き送った手紙。彼らふたりの関係のほか、テラとアクアのマスター承認試験がゼアノートの提案により実施されたことがわかる。また、この手紙が手に入るヴェントゥス編では、闇がのさばりアンヴァースがはびこる現状を、エラクゥスからではなくこの手紙を通じて把握できる。

[point]

●「かつて意見の対立によって〜」…詳細は、ゼアノートレポート8のほか、ヴェントゥス編にてヴェントゥスが旅立ちの地に帰還したさいのエラクゥスの回想で示される。

●「数年前の強引な願い」…心から闇が欠けて不安定な状態となった弟子ヴェントゥスを、エラクゥスのもとに預けたことを指す(→ゼアノートレポート11)。

●「最近、闇の動向が〜」…アンヴァースの暗躍にともなう闇の勢力の増大を危惧するような内容だが、実際はゼアノートこそがヴァニタスを使って、この事態を引き起こしている。

●「今回の承認に一つ心配事が〜」…助言を装ってはいるものの、ゼアノートが承認試験の実施を勧めたのは、己の計画の第一歩としてテラを闇に落とし、ヴェントゥスを旅立たせるため(→ゼアノートレポート12)。

ゼアノートレポート *1*　解説

ゼアノートが己の歩みを総括すべく残したレポートの最初の1編。彼が探求心を優先し、「外の世界とむやみに行き来してはならない」との掟を破って各地をめぐっていたのがわかる。

ゼアノートレポート2

入手方法 テラ編 レイディアントガーデンでブライグとのバトルに勝つ

師の教えで、世界の行き来の際、
闇から身を守る鎧をまとうよう言われていたが、
異空の回廊を通る際に、我が身に流れ込む力の存在に気づいてから、
鎧をまとう事をやめてしまった。
闇に身を喰われると言うが、闇さえもコントロールする力を持てば、
闇は恐れるものではないのだ。

世界は広く、そして無数に存在する。
異空と呼ばれる宇宙空間のような海に、
互いに干渉する事なく、個々の世界が点在しているのだ。

それらの世界には、それぞれに秩序があり、
我らのように、世界の全体像を知る事はない。
そして、我らもそれを外の世界に知らせてはいけない。

ゼアノートレポート3

入手方法 アクア編 レイディアントガーデンのマーリンの家にある宝箱9から入手

古の時、現在のように世界に隔たりがなかった頃、
今のように、世界それぞれが光の壁で覆われておらず、
物理的な干渉から守られた状態ではなかった。

その頃、世界は光で溢れており、
キーブレードを使う者も多く存在していたらしい。
だが、隔たりのない世界同士で、光の奪い合いが始まったのだ。

彼らはキーブレードの本来の使い方を知ってしまった。
キングダムハーツと呼ばれる、大いなる光の心を我がものにしようと、
キーブレード使いたちは争い始めてしまったのだ。

キングダムハーツとは、言わば心の集合体。
人の心と同じく、世界も心を持つ。
その世界の心の在り処は、本来見えてはおらず、
各世界に隠された、扉の奥にその世界の心はある。
その各世界の心を一つに集める事で、キングダムハーツは完成する。

ゼアノートレポート4

入手方法 アクア編 不思議な塔でイェン・シッドから話を聞く

そして完成したキングダムハーツの扉を開く事は、
新世界の創造へとつながるとされている。
それは人間の領域を超える事。
つまり、扉を開いた者も、人ならざる者へと生まれ変わる事を意味する。

光と闇は表裏一体、闇なき光はあらず。
キーブレード使いによる、キングダムハーツを巡る大戦は、
光を守ろうとする者、闇に加担する者、光と闇を調和させようとする者、
単なる私欲によって力を得ようとする者、様々な思惑と、
争いに参加していなかった世界も巻き込み、
すべての世界が闇に覆われてしまった。

古のキーブレード戦争は、こうして幕を閉じ、
未だ、キングダムハーツの扉を開いた者はいない。

その後、わずかに残った心の光から今の世界が誕生し、
再び争いが起こる事のないよう、世界はそれぞれの壁に覆われたのだ。

ゼアノートレポート5

入手方法 テラ編 ミラージュアリーナで『アリーナモード』の「牢獄の番人」をクリアする

今現在、我らキーブレード使いと、闇に身を堕とした存在のみが、
回廊を使い、世界の狭間を移動できる。

我らキーブレード使いの使命は、
世界の隔たりを越え、世界に干渉する闇の存在から、
再び世界を消失する事のないよう、監視し、守ることである。

そんなキーブレード使いも、今やわずかとなり、
我ら以外に数名が確認される程度ではあるが、
この広い世界のどこに散らばっているかも知れない。

我らの存在する、この光の世界の他に、
闇の世界、そして光と闇をつなぐ、狭間の世界があるのだ。
中でも闇の世界は禁断の地。
まだそこに足を踏み入れ戻った者はいないと聞く。

ゼアノートレポート2 解説

世界の現状とワールド間の移動に関する基礎知識を記したもの。『KHⅡ』でも指摘されるとおり、防護服なしにワールド間を移動すると闇に心をむしばまれる。それを知りながらマスター・ゼアノートが闇の力を欲して防護服を着ずに移動している事実は、彼が闇に染まりつつあることを暗示するもの。

ゼアノートレポート3 解説

キーブレード戦争の起こりについての説明。おおむね『KHⅠ』や『KH BbS』でカイリのおばあちゃんが語るおとぎ話のとおりだが、人々がほしがったという「光」は"キングダムハーツ"だとされているのが特筆すべき点だろう。なお、4段落目の文章は、『KHⅠ』で"キングダムハーツ"を目指した闇の探求者アンセム(賢者の弟子ゼアノートのハートレス)の行動原理をおさらいする内容となっている。

[point]

●**「キングダムハーツと呼ばれる、大いなる光の心」**…これは当時のキーブレード使いたちの解釈。『KHⅠ』では闇の探求者アンセムが"キングダムハーツ"を大いなる闇ととらえている。

ゼアノートレポート4 解説

"キングダムハーツ"に関する追加の考察と、キーブレード戦争の顛末について記したもの。「"キングダムハーツ"の扉を開くことが、新世界の創造や新たな存在に生まれ変わることにつながる」というのは今回はじめて登場した解釈で、マスター・ゼアノートが"キングダムハーツ"を目指す動機となっている(→ゼアノートレポート9)。

[point]

●**「再び争いが起こる事のないよう、世界はそれぞれの壁に覆われた」**…現在ワールド同士をへだてている壁が、キーブレード戦争の再来を防ぐためにできたことを示す。なお、戦争の抑止手段としては、この壁のほかに、人の心のキーブレードがある(→ゼアノートレポート6)。

ゼアノートレポート5 解説

キーブレード使いの本来あるべき立場や、ワールド間の移動に回廊が使われること、そして光、闇、狭間という3つの世界に関する基本的な知識を記したもの。なお、闇の世界を訪れて光の世界に帰還した者といえばリクと王様がいるが(『KHⅠ』で訪れ、『KHCOM』を経て帰還)、このレポートが書かれた時点では前例はなかった模様。

INDEX

ゼアノートレポート6

入手方法 アクア編 エンチャンテッド・ドミニオンでマレフィセントドラゴンとのバトルに勝つ

キーブレードには３系統ある。
我々が使用する、光の世界のキーブレードと、
闇の世界のキーブレード、人の心のキーブレードである。

闇の世界のキーブレードは、闇の世界に存在するとされ、
我々の使用する、光の世界のキーブレードと対となるもので、
どちらの世界の側から使用するものかという違いでしかない。

そして、３つ目の鍵、人の心のキーブレードは、
キーブレード戦争によって、世界が再編された時に誕生したもので、
この鍵がなければ、キングダムハーツに近付けないようになっている。
心に闇を持たない、７つの純粋な光の心を集める事で、
人の心のキーブレードが完成し、キングダムハーツへの扉が開かれるのだ。

そして、もしもキングダムハーツの扉を開く事ができれば、
すべての世界、すべての人を掌握する事も可能であると言える。

ゼアノートレポート7

入手方法 アクア編 キーブレード墓場でヴェントゥス＝ヴァニタスとのバトルに勝つ

キーブレードに秘められし最大の謎。
キーブレード…、その３系統とは別のキーブレード。
呼び名は同じだが、その表記の仕方はχブレード。
そしてキーブレードとは似て非なるもの。

キーブレードはキングダムハーツの存在に合わせ、人が生み出したとされるもの。
しかしχブレードは、キングダムハーツの存在と共にあるもの。

χブレードは純粋な光の心と、純粋な闇の心、
その二つの心が均等な力で交差した時にのみ生まれる。
そして、その時同時に出現するキングダムハーツこそ、
人為的に集められたキングダムハーツではなく、
すべての世界の心が集約されたキングダムハーツである。
すなわち、古のキーブレード戦争は、これによって起きたものと思われる。

であれば、世界を隔てる壁ができた現在であろうが、
χブレードさえあれば、全世界の心を集約したキングダムハーツが完成し、
キーブレード戦争が再現されると言えよう。

ゼアノートレポート8

入手方法 テラ編 旅立ちの地でマスター・エラクゥスとのバトルに勝つ

兄弟弟子であるエラクゥスは、光を絶対のものとして考えているが、
光は闇があってこその光。
我は光と闇の均衡こそが、世界を保つバランスであると考える。
しかし、闇を排除し過ぎた現在、世界のバランスは崩れている。
現状の光の秩序を一旦崩し、闇の台頭によって、世界を再編する必要がある。

エラクゥスと意見の対立の後、世界を流浪した。
少年時代に故郷を離れて以来、ようやく自由を手に入れたのかもしれない。
しかし、すでにキーブレードマスターとなった自分には、
もはやこれといった目的もなく、正統後継者ではない自分に残された使命は、
後進の育成くらいしかなかった。

本来、キーブレードマスターとなった者は弟子を取り、
キーブレード使いとしての教えを説き、次代へつないでいかなければならない。
だが、我が故郷を捨ててここまで歩んだ道の最後をそれで迎えていいのだろうか？
いや、未だ自分の目で確かめたい事も多いまま、
静かに最期を迎えてしまっていいのか？
気づけばこの肉体もすっかり老いていた。

ゼアノートレポート9

入手方法 ヴェントゥス編 デスティニーアイランドでヴァニタスと会う

我らキーブレードマスターは特別な術を持つ。
それは自らであろうが、他者であろうが心を取り出す事ができるのだ。
そしてこれを繰り返しさえすれば、永遠に現世に留まる事が可能である。

少年の頃、夢見た世界の果て。
未だ何者もたどり着いていない世界。
そう、それは誰もまだ見ぬ世界。
キングダムハーツの扉を開き、新世界を創造し、
光と闇が均衡する世界を完成させるのだ。

多くの知識を得、新たな目的も生まれ、残されたのはこの老いた肉体。

ゼアノートレポート6 解説

『KHⅠ』で重要な役割を果たした、3系統のキーブレードに関するまとめ。過去作品のおさらい的な内容だが、注目すべきは人の心のキーブレードがキーブレード戦争後に誕生したとされている点だろう。キーブレード戦争を経た現在、"キングダムハーツ"に近づくには「各ワールドをめぐって7つの純粋な光の心を集める」という行程を踏んで人の心のキーブレードを作る必要があり、戦争が容易には起こらないようになっているのだ。

ゼアノートレポート7 解説

『KH BbS』最大の機密、「χ（キー）ブレード」に関する解説。これを生み出すことで、本来ならば人の心のキーブレードなくしてはたどり着けぬはずである"キングダムハーツ"を完成型として呼び寄せ、キーブレード戦争を再現してその先の創造を見届けるのが、マスター・ゼアノートの最終目的（→ゼアノートレポート9）。

[point]

●**「人為的に集められたキングダムハーツ」**…『KHⅡ』でゼムナス（賢者の弟子ゼアノートのノーバディ）がⅩⅢ機関を率い、ハートレスから解放させた心を集めて作ろうとしていたものに加え、『KHⅠ』で闇の探求者アンセムが世界の心を奪うことで目指したものもこれに該当。

●**「すべての世界の心が集約されたキングダムハーツ」**…今回マスター・ゼアノートが目指す、キーブレード戦争の発端となったもの。『KHⅠ』で闇の探求者アンセムが目指した"キングダムハーツ"は、世界の心から成るという点ではこれと同じだが、χブレードではなく、人の心のキーブレードを使うという手段が用いられている点で異なる。

ゼアノートレポート8 解説

ゼアノートレターでも触れられた、ゼアノートとエラクゥスの意見の対立について記されている。光と闇に関して独自の解釈を持ち、己の理想のために現在の世界を実験台にするという野望を口にしたゼアノートは、そのせいでエラクゥスと決別したのだ。

ゼアノートレポート9 解説

「他人の身体を器として永遠に生きる」というキーブレードマスターの秘技が記され、今回のゼアノートのふたつの目的がわかる重要な手記。目的のひとつ目は、老いた身体を捨て、若い肉体を器に生まれ変わること。ふたつ目は、"キングダムハーツ"の扉を開き、キーブレード戦争を起こして新世界を創造す

次に為すべき事は器を探す事だった。

そしてヴェントゥスと出会い、弟子とした。
彼との出会いは運命的であり、その資質も感じたが、あまりにも優し過ぎた。
脆弱なヴェントゥスを器として使えないと判断し、
もう一つの目的のために使う事にした。

ヴェントゥスの心から闇を取り出し、二つに分けるのだ。
これで純粋な光の心と、純粋な闇の心が完成する。

ゼアノートレポート10

入手方法 ヴェントゥス編 キーブレード墓場でヴァニタス(3回目)とのバトルに勝つ

やはり、ヴェントゥスの体では心を取り出す事に耐えられず、
純粋な闇の心を持つヴァニタスを生み出す事には成功したが、
ヴェントゥスは眠ったままとなった。

純粋な光の心、ヴェントゥス。
純粋な闇の心、ヴァニタス。
この二人を育て、いずれこの二つの心を交差させれば、χブレードが完成する。

しかし、ヴァニタスの闇の心が強大過ぎたのだ。
ヴェントゥスの心は壊れ、光の心は消えかけていた。
せめて安らかな場所で眠らせてやるため、
脳裏に浮かんだ場所は、我が故郷であった。

そして自然と足が向き、気づけばあの時旅立ちを決意した海辺に立っていた。
故郷を出て一度も戻った事はなかったが、本当に何一つ変わっていない、
まるで時が止まったかのような静かな場所。
ここならヴェントゥスも静かに眠れるであろうと思っていたが、
眠るヴェントゥスがキーブレードをかかげたのだ。
光の心はまだ消えてはいなかった。

ゼアノートレポート11

入手方法 テラ編 キーブレード墓場でテラ=ゼアノートとのバトルに勝つ

ヴェントゥスとヴァニタス、今はまだ光と闇のバランスが合わず、
二人を同じ場所で育てる事はできない。
ヴァニタスの闇が、ヴェントゥスを蝕むのだ。

光の心を育てるのに適した場所はただ一つ、
それは光を絶対なものと考えるエラクゥスの元であった。

エラクゥスは我との対立を気にする事もなく、
再会を喜び、ヴェントゥスの事も快く受け入れてくれた。
後はヴェントゥスがエラクゥスの元で、その心を強く成長させるのを待てば良い。

久しぶりの第二の故郷ではあったが、
すでにエラクゥスも二人の弟子を育てていた。
そしてその一人テラの中に潜むものを感じたのだ。
テラはその優しさゆえに力を求めている。
力への執着はやがて心に闇を生む。

我が器は決まった。

ゼアノートレポート12

入手方法 ヴェントゥス編 キーブレード墓場の古戦場にある宝箱9から入手

時は満ちた。
エラクゥスから弟子のマスター承認の知らせが届いたのだ。
テラとアクア…
あの二人を外の世界へと誘うのは容易な事。
しかし、肝心のヴェントゥスをどうするか…

ヴァニタスはヴェントゥスの心を感じる事ができる。
そのヴァニタスによれば、ヴェントゥスの鍵を握るのはテラの存在。
ヴェントゥスは修行を始めて間もない頃、テラが使っていた木剣を譲り受けて以来、
テラを本当の兄のように慕っているらしい。
つまり、ヴェントゥスの心を揺さぶるには、テラだ。

まずテラを孤立させる必要がある。
そしてその不安感をヴェントゥスに植えつけるのだ。
そうすれば、弱き光は闇に向かって進む兄を追うだろう。

強き闇は光を強くし、強き光は闇を強くする。
これですべてが交差し、伝説が再来するのだ。

ることで、それが彼の本来の野望だ。ヴェントゥスがもとはゼアノートの弟子であり、ゼアノートの器には不適だったため「もう一つの目的」――本来の野望を達成する道具として使われることになった事実も判明する。

[point]

●**「ヴェントゥスの心から闇を取り出し～」**…ゼアノートは野望達成のためにχブレードを欲したが、その創造には、ゼアノートレポート7にあるとおり、純粋な光の心と純粋な闇の心が必要。ゆえにゼアノートは、ヴェントゥスの心を光と闇に二分し、闇の存在ヴァニタスを生んだ。

ゼアノートレポート10 解説

ヴェントゥスとヴァニタスの関係のほか、オープニングでヴェントゥスがなぜデスティニーアイランドに置き去りにされかけたのか、なぜ心が欠けていたのかといった、過去の重要な秘密が明かされている。

●**「我が故郷」**…この表現とオープニングの舞台を照らし合わせれば、マスター・ゼアノートがデスティニーアイランド出身だとわかる。テラ編でリクが言う「昔、ここから外の世界に旅立った子」も、ゼアノートのこと。

●**「あの時旅立ちを決意した浜辺に～」**…あの時とはオープニング冒頭のイベント「世界を望む少年」を指す。すなわち、同イベントの少年は、若かりし日のゼアノートだ。

●**「眠るヴェントゥスがキーブレードをかかげた」**…"生まれたばかりの心"ソラとつながったおかげで眠りから目覚めたヴェントゥスは(→P.646)、引きつづき、χブレード完成のための道具として利用されることに。

ゼアノートレポート11 解説

物語開始の数年前、ゼアノートがエラクゥスにヴェントゥスを預けた理由が、目覚めたとはいえ不安定な状態のヴェントゥスをχブレードの「素材」として成長させるためだったとわかる。また、そのさい、ゼアノートが自分の新たな器としてテラに目をつけたことも明らかに。

ゼアノートレポート12 解説

ゼアノートレターを出し、テラとアクアのマスター承認試験に出席したゼアノートの真意が明かされている。テラを闇に向かわせることで、テラを己の器に適した形に染め上げると同時にヴェントゥスの心を揺さぶり、彼の光をχブレード完成に足るほどに強める――そのための第一歩が、マスター承認試験を実施させ、テラを不合格に追いこむことだったのだ。

『KH BbS』で明かされた

『KH』シリーズ20の謎

『KH』シリーズでもっとも古い時期の物語を描く本作では、これまで謎だった部分が数多く解き明かされている。そのなかから厳選した20の謎を、Q&Aの形で解説していこう。

ソラ(ロクサス)、リク、カイリに関する謎

Q1 ロクサスとヴェントゥスが似てるのはなぜ?

● KHⅡほか

A: ロクサスの本体であるソラのなかにヴェントゥスの心があるから

『KH BbS』のオープニングや、ラストエピソードのエンディングで示されるとおり、ソラの心とヴェントゥスの心はつながっている(→P.646)。このことが影響して、ソラの分身であるロクサスは、ヴェントゥスそっくりの姿になった。



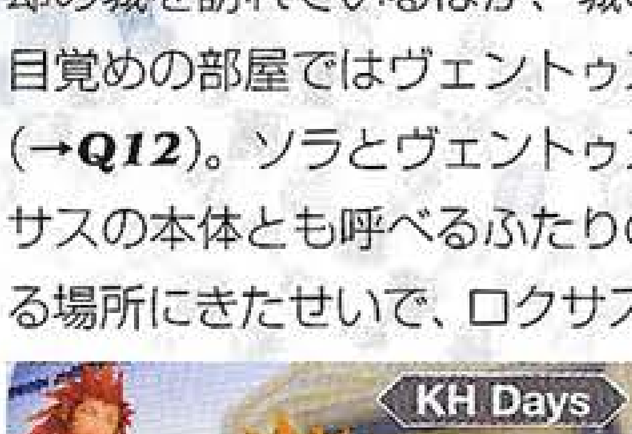
⬆この世に生まれるさいヴェントゥスと一時的につながり、彼の欠けた心を埋めたソラは、数年後、ヴァニタスと戦って消えかけたヴェントゥスの心を宿す。

Q2 DAY 297の忘却の城でロクサスが倒れたわけは?

● KH Days

A: "本体"であるソラとヴェントゥスに近づいたため

『KH Days』のDAY 297以前にはソラが忘却の城を訪れているほか、城のどこかにある目覚めの部屋ではヴェントゥスが眠っている(→***Q12***)。ソラとヴェントゥスという、ロクサスの本体とも呼べるふたりの気配が強く残る場所にきたせいで、ロクサスは倒れたのだ。



⬅忘却の城を訪れたロクサスは、頭に流れこんでくる"本体"の記憶に混乱する。



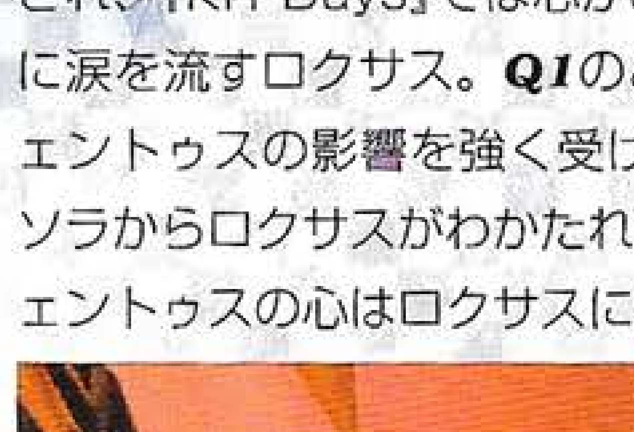
➡城の一室で眠りつづけているヴェントゥス。

Q3 ロクサスに心があるかも、というのは?

● KHⅡFMほか

A: ヴェントゥスの心を指すと思われる

『KHⅡFM』などで「心があるのでは」と指摘され、『KH Days』では心がある証拠のように涙を流すロクサス。***Q1***のとおり、彼はヴェントゥスの影響を強く受けた存在なので、ソラからロクサスがわかたれたときには、ヴェントゥスの心はロクサスに宿ったのかも?



⬅DAY 357で大切な友シオンを失ったロクサスは、悲しみのあまり涙を流す。



➡ソラはヴェントゥスを癒すべく彼とつながる。

Q4 ロクサスが二刀流なのはなぜ?

KHⅡほか

A: ソラとヴェントゥスのふたりのぶんが使えるから

ソラが自分とヴェントゥスというふたりのキーブレード使いの心を持つため、その分身のロクサスも、キーブレードを2本同時に使う可能性を秘めていた。ロクサスは『KH Days』でシオンを倒したのをきっかけに、二刀流に覚醒。『KHⅡ』ではその彼を吸収したことで、ソラも二刀流に目覚めた。



⬆キーブレード使いであるシオンを忘れまいとの想いが、ロクサスを二刀流に覚醒させた。



Q5 リクが本来のキーブレードの持ち主とされる理由は?

KHⅠ

A: テラから継承を受けていたため

キーブレードを使うには、本来、継承の儀式を受けたうえでキーブレード自身に選ばれる必要がある。『KH BbS』でわかるようにリクはテラから儀式を受けており、『KHⅠ』でソラが使うことになるキーブレードもリクにひかれて現れた。



⬆リクを見こんで、キーブレードの継承の儀式を行なうテラ。



⬅正統な継承者だからこそ、リクには世界の鍵穴が見えた。

Q6 カイリがソラとリクのもとにたどり着けたわけは?

KHⅠ

A: アクアの“魔法”が関係している

『KHⅠ』の9年前、外の世界に投げ出されたカイリは、ソラとリクのもとにたどり着いた。カイリならキーブレード使いを探し出すはずという闇の探求者アンセムの読みが当たったわけだが、実際にカイリが助かったのは、事前にアクアがかけてくれた魔法のおかげだ。



⬅アクアがかけた魔法が1年後にカイリを守る。



特別な少女を一人選んだ。

彼女がプリンセスと呼ばれる者達と同様の能力があるかは分からない。

しかし、これは一つの可能性であり、実験である。

彼女が鍵を持つ者のいる場所へ私を導いてくれるのか…

異空の海に送り出してみよう。

➡カイリに特別な力を感じた闇の探求者アンセムは、キーブレードを探すために彼女を利用した。

Q7 カイリがキーブレードを使えたのはなぜ?

KHⅡ

A: アクアのキーブレードに触れていたから

キーブレードの継承の儀式とは、キーブレードを介して、キーブレードマスターと触れ合うこと。カイリは『KH BbS』でアンヴァースから逃げるときにアクアのキーブレードを偶然にぎったため儀式を経たことになり、ゆえに『KHⅡ』でソラを助けようとしたさいキーブレードが使えた。



⬅カイリはアクアのキーブレードに触れていた。





➡カイリが使うキーブレードは、アクアがカイリと話したさいに入手するデスティニープレイス。

“ゼアノート”やXIII機関に関する謎



Q8 賢者の弟子ゼアノートの正体は？

● KHIIほか

A：テラを乗っ取ったマスター・ゼアノート

キーブレード戦争を再来させ、その先の創造を見届けようと考えたマスター・ゼアノートだが、具体的な手段を考えついたときにはすでに老い、先行き短い年齢だった。若返りを図った彼はテラに目をつけ、闇に傾倒させてその身体を新たな器とする。それが『KH II』で言う「ゼアノート」——賢者アンセムに拾われ、一番弟子となった青年だ。



⬆テラの肉体を奪ったマスター・ゼアノートだが、テラ自身や、テラの心を取りもどそうとするアクアの抵抗に遭う。



⬅その後記憶を失った彼は、賢者に拾われる。



➡ゼアノートと名乗り賢者に弟子入りした彼は、闇の研究に没頭した。





⬅ゼアノートのハートレスは闇の探求者アンセム、ノーバディはゼムナスと名乗る。

Q9 機関のコートやマークの由来は？

● KHCOMほか

A：ゼムナスの人間時代の記憶が関係

『KH BbS』の約1年後、賢者の弟子ゼアノートは5人の弟子仲間とともに心を捨てた。そうして生まれたノーバディがゼムナスであり、彼が設立したXIII機関には人間時代の記憶の影響を感じさせるものが多い。ただし、ゼムナスのもとになった人間はテラとマスター・ゼアノートのふたりがいるため、どちらの記憶が由来かは要素ごとに異なる。



⬆機関のメンバーが着用する黒コートは、もともとはマスター・ゼアノートが着ていたものだった。





⬅機関が多用するノーバディのマークは、テラたちのマークを逆さにした形。





⬆➡ゼムナスは機関員に「X」を含む名前を与えたが、これはマスター・ゼアノートが「X」ブレードにこだわったことに関係している。

Q10 忘却の城の成り立ちとは？

KHCOMほか

A：旅立ちの地が封印されて変化した

忘却の城の本来の姿は、テラたちが修行した旅立ちの地。光と闇の狭間の地という特殊な場所であるため、悪用されないよう代々守られ、いざというときのために仕掛けがほどこされていた。マスター・エラクゥスが討たれたのを受けてアクアがこの地の鍵穴を閉じた結果、仕掛けが発動。訪れる者を忘却へ誘う城に変貌したのだ。



⬆アクアが旅立ちの地を封じたことで誕生した忘却の城。のちにXIII機関が、ゼムナスの指示でここを研究拠点のひとつにする。

Q11 「眠りの部屋」にアクアの鎧があるのはなぜ？

KHⅡFM

A：アクアがテラを救おうとした結果

テラ＝ゼアノートからテラの心を取りもどそうとし、ともに闇の世界へ迷いこんだアクアは、彼に自分の鎧とキーブレードを持たせて脱出させる。結果、賢者に拾われた青年ゼアノートの手に鎧とキーブレードが残り、のちにこれらをゼムナスが眠りの部屋に置いた。



⬅アクアは己と引きかえにテラを救おうとする。



➡ゼムナスは眠りの部屋を作り、そこにアクアの鎧などを安置して「友」と呼びかけていた。

Q12 「目覚めの部屋」をゼムナスが探すのはなぜ？

KHⅡFMほか

A：ヴェントゥスを見つけるため

目覚めの部屋は、ラストエピソードでアクアがヴェントゥスを寝かせた、忘却の城の一室。アクアの鎧に「友よ」と呼びかけることからわかるようにゼムナスにはテラの記憶があるらしく、そのため友のヴェントゥスを求めて、機関員に目覚めの部屋を探させていた。



⬅目覚めの部屋にヴェントゥスを寝かせるアクア。



➡忘却の城の謎はアクアにしか解けない。ゆえに機関員は目覚めの部屋を発見できずにいた。

Q13 ゼアノートを知っていた留まりし思念の正体は？

KHⅡFM

A：肉体を奪われたテラの思念が鎧にとどまったもの

テラ編の最後でマスター・ゼアノートに身体を乗っ取られたテラは、己の思念を鎧に宿して抵抗を図る。鎧はその後もキーブレード墓場に残りつづけ、『KHⅡFM』で「留まりし思念」としてソラと対峙。自分が継承相手に選んだリクではなくソラがキーブレードを使っていることを不審がり、マスター・ゼアノートに関係する者かと疑って襲ってくるのだ。



⬆ソラと戦った留まりし思念は、ソラのなかのヴェントゥスを感じ取ったような発言をする。

Q14 シグバールの過去に何があったのか?

● KHⅡほか

A: マスター・ゼアノートと共謀していた

Ⅻ機関のNo.2であるシグバールは、ブライグという人間だったころにマスター・ゼアノートと共謀しており、それゆえ"若返ったゼアノート"のノーバディであるゼムナスの事情に誰よりもくわしい。意味深な発言が多く、ゼムナスに対等の口を利くのもそのためだ。



⬆ゼアノートの計画に加担するブライグだが、見返りに何を約束されていたかは謎(→P.651)。

隻眼と傷の由来

テラの肉体を器にしようとするマスター・ゼアノートに協力したブライグは、テラの闇を引き出すべく彼を挑発して戦う。だが、テラが解き放った闇の力が予想外に強く、右目を失い頬に傷を負う結果となった。なお、その後ブライグの耳がとがり、茶色の目が金色になったのは、ともに行動していたゼアノートの影響を受けてのこと(→P.649)。



昔を知るがゆえのセリフの数々

- **「どうしていつもそんな目で俺をにらみつける?」**
  (KH Days DAY 353:自分に立ち向かうシオンの姿にヴェントゥスの姿を重ねて)
- **「アイツもそんな顔で俺を見ていたっけ!」**
  (KHⅡ ホロウバスティオン:ソラと対峙して)
  …ヴェントゥス編とアクア編の終盤のキーブレード墓場で、凍りついたヴェントゥスがブライグの挑発を受けてにらみ返したことを指す。



⬅ヴェントゥスの気迫にブライグは感心する。



➡ソラが自分をにらむのを見たシグバールは、ソラのなかに宿るヴェントゥスを思い出した様子。

- **「ありゃ何年前だったかな——。鍵型の剣を手にした奴らがこの地に現れ——すげえ戦いをやらかした。そいつらが姿を消した後、記憶をなくした男が倒れてた」**
  (KHⅡ FM 存在しなかった世界:ゼムナスの秘密について話そうとゼクシオンに呼びかけて)
  …ラストエピソードでのアクアとテラ=ゼアノートの戦いを指す。
- **「さすがはキーブレードに選ばれし者と呼ばれるだけはある。今までのやつらに比べれば、随分とお粗末だがな」**
  (KHⅡ 存在しなかった世界:ソラと対峙して)
  …「今までのやつら」とは、自分が直接戦った相手であるテラとアクアのほか、ヴェントゥス、マスター・ゼアノート、ヴァニタスのこと。



⬆マスター・ゼアノートの時間かせぎにアクアと戦ったブライグは、彼女の強さに驚く。



Q15 機関のNo.3～8は人間時代にどんな人物だった？

KHCOMほか

A：レイディアントガーデンでの日常が一部明らかに

本作では、シグバールのほかⅩⅢ機関のNo.3～8の過去も一部が判明。No.3～6の面々は賢者の弟子として門衛などをしていたことが、アクセルとサイクスは少年時代に友だちとして仲良く過ごしていたことがわかる。

ⅩⅢ機関時代					
No.3	No.4	No.5	No.6	No.7	No.8
ザルディン	ヴィクセン	レクセウス	ゼクシオン	サイクス	アクセル
ディラン	エヴェン	エレウス	イエンツォ	アイザ	リア
人間時代					





➡No.6まではⅩⅢ機関の創設メンバーで、もとになった人間は『KH BbS』の時点ですでに賢者の弟子の立場。



⬅アクセルとサイクスが昔なじみであることは、会話などで匂わされていた。



⬅ゼクシオンが丁寧語を使うのは、人間のころヴィクセンたちに世話される立場だったから？



⬆友人同士だったリアとアイザ。『KH BbS』の時点では賢者の城に入るのが野望だった模様。



➡このふたりはレイディアントガーデンの城の門衛をしている様子が描かれる。

Q16 賢者アンセムのその後は？

KHⅡ

A：闇の世界をさまよっている

6人の弟子の手で無の世界に追放された賢者アンセム。彼は『KHⅡ』で、弟子のノーバディたちが作った"人の心のキングダムハーツ"の分解を試み、そのために使った機械の爆発に巻きこまれる。このとき彼は消滅したかに見えたが、『KH BbS』のシークレットイベントで、闇の世界にいると判明するのだ。



⬅レイディアントガーデンを追われた賢者アンセムは、弟子たちに復讐すべくソラやリクを利用しようとした。



⬅自作の機械で心のデータ化を試みた賢者だが、計算どおりにはいかず、機械は暴走してしまう。



➡闇の世界に飛ばされた賢者は、ソラに関すること以外の記憶を失っていた。

INDEX

そのほかの謎



Q17 マレフィセントが世界征服に動き出したきっかけは?

KH I

A: マスター・ゼアノートの入れ知恵による

『KH I』でマレフィセントは、ハートレス軍団を率い、光のプリンセスの心を奪ってまわった。彼女がそんな行動に出たのは、マスター・ゼアノートから「プリンセスの心を集めれば世界を支配できる」との情報を得たからだ。



⬅テラの心を揺さぶるのは、それが情報を得る条件だったため。



➡プリンセスの力で出現させた鍵穴を開ける目的で、キーブレードの使い手であるリクを味方につけた。

Q18 ピートが牢獄に入れられた事情とは?

KH II

A: 人の心を踏みにじった罰

『KH II』で、異空間の牢獄にいたところをマレフィセントに助けられたと説明するピート。『KH BbS』では、彼が投獄された直接のきっかけが、ドリーム・フェスティバルで人の心を踏みにじる発言をしたせいだとわかる。



⬅獄中のピートに助け船を出すマレフィセント。



➡マレフィセントに助けられたピートは、彼女に借りを返すべく、ハートレス軍団の増強にいそしんでいた。

Q19 「くまのプーさん」の絵本はなぜマーリンのもとにあった?

KH I

A: テラが拾ってマーリンに渡していた

本当は自分の本ではなく、いつからかカバンのなかにあったというのが、この絵本に関する『KH I』でのマーリンの説明。『KH BbS』では、マーリンに引き寄せられるように落ちていたのを、テラが拾って渡したことがわかる。



⬅「100エーカーの森」の入口となる古びたこの絵本は、所有者であるマーリンにとっても謎多き1冊だった。



➡マーリンはテラから預かる形で絵本を保管する。

Q20 スクルージがアイスにこだわったのは?

KH II

A: もともとアイス作りに関わっていた

ヴェントゥス編では、ヒューイたちがアイス作りに使う機械がもとはスクルージのものだったことがわかる。以前からアイス作りに関わっていたからこそ、『KH II』でスクルージはアイスにこだわったのだろう。



⬅かつてこの町で流行したシーソルトアイスを復活させて売り出そうとしていた、『KH II』のスクルージ。



➡3つ子が使う機械はスクルージのものだった。

「20の謎」番外編

過去の作品とのリンク探し

ここまでに紹介してきた以外にも、『KH BbS』には、過去の作品と興味深いつながりを示す場面が多い。そのなかでも意味深なものをピックアップしよう。

「この世界は狭すぎる」

オープニングで「この世界は狭すぎる」とつぶやく若き日のゼアノート(→P.615)。『KH I』では闇の探求者アンセムが、リクの心情を代弁するように同様の話をするが、これは己の過去を振り返っての発言だった模様。





つながる心を力に変えて

ヴェントゥスは「つながる心が俺の力だ」と言ってヴァニタスに立ち向かい、ソラも『KH I』で闇に染まったリクと対峙するさい、まったく同じことを言う。心が一緒になっただけにソラとヴェントゥスは考えも似てる？





夢だったのかなあ?

『KH BbS』と『KH I』の物語はどちらも、寝ていた少年(ヴェントゥス／ソラ)が少女(アクア／カイリ)に起こされ、いまのは夢なのかなとつぶやく形で幕が開く。心のなかの世界で謎の声と会話する点も一緒だ。





友だちだから記憶しとけよ

ノーバディながら友情をはぐくむロクサスとアクセル。それは、アクセルのもとの人物であるリアが、のちにロクサスに心を宿すことになると思われるヴェントゥスに『KH BbS』の時点で友だちを宣言していたから？





新たな肉体を器に

『KH BbS』でテラを器とし、新たな身体を得るマスター・ゼアノート。そのハートレスである闇の探求者アンセムも、器となる者を探し、テラがキーブレードを継承した相手リクを乗っ取って、昔と同じセリフを吐く。





『キングダム ハーツ バース バイ スリープ』

アートギャラリー

本作のために描き起こされた、数々の設定画。それらをオフィシャルイラスト、キャラクター設定画といった7つのカテゴリーにわけて、一挙に紹介しよう。

OFFICIAL ILLUSTRATION

オフィシャルイラスト

パッケージやゲームのタイトル画面に使われている野村哲也氏のイラスト。本人のコメントつきで掲載する。



翔る

野村哲也氏のコメント

それぞれがみずからの意思で動きはじめるイメージ。修行を離れ、自由に飛び立っていく巣立ちの瞬間。ただ、各々目的、向かう先や待ち受ける運命がちがうという意味で、目線が全員ちがっていたり、表情が異なっていたりします。静止画を意識したキービジュアルのほうが好きなんですが、今回は多少動きを入れてみました。

キャラクター設定画

野村哲也氏みずからが手がけた設定画。主人公たちの絵はもちろんのこと、XIII機関員が人間だったころの姿も興味深い。

テラ





ヴェントゥス





アクア







➡アクアの顔のポリゴンモデルも特別に掲載。髪型のこまかい部分がわかる。

マスター・エラクゥス





ザックス

アイザ



リア

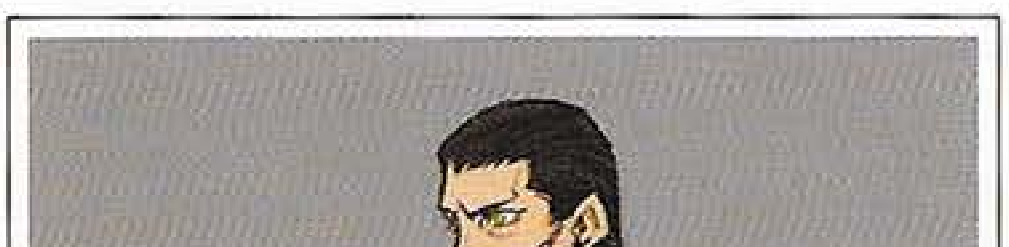




イエンツォ

ディラン





ブライグ

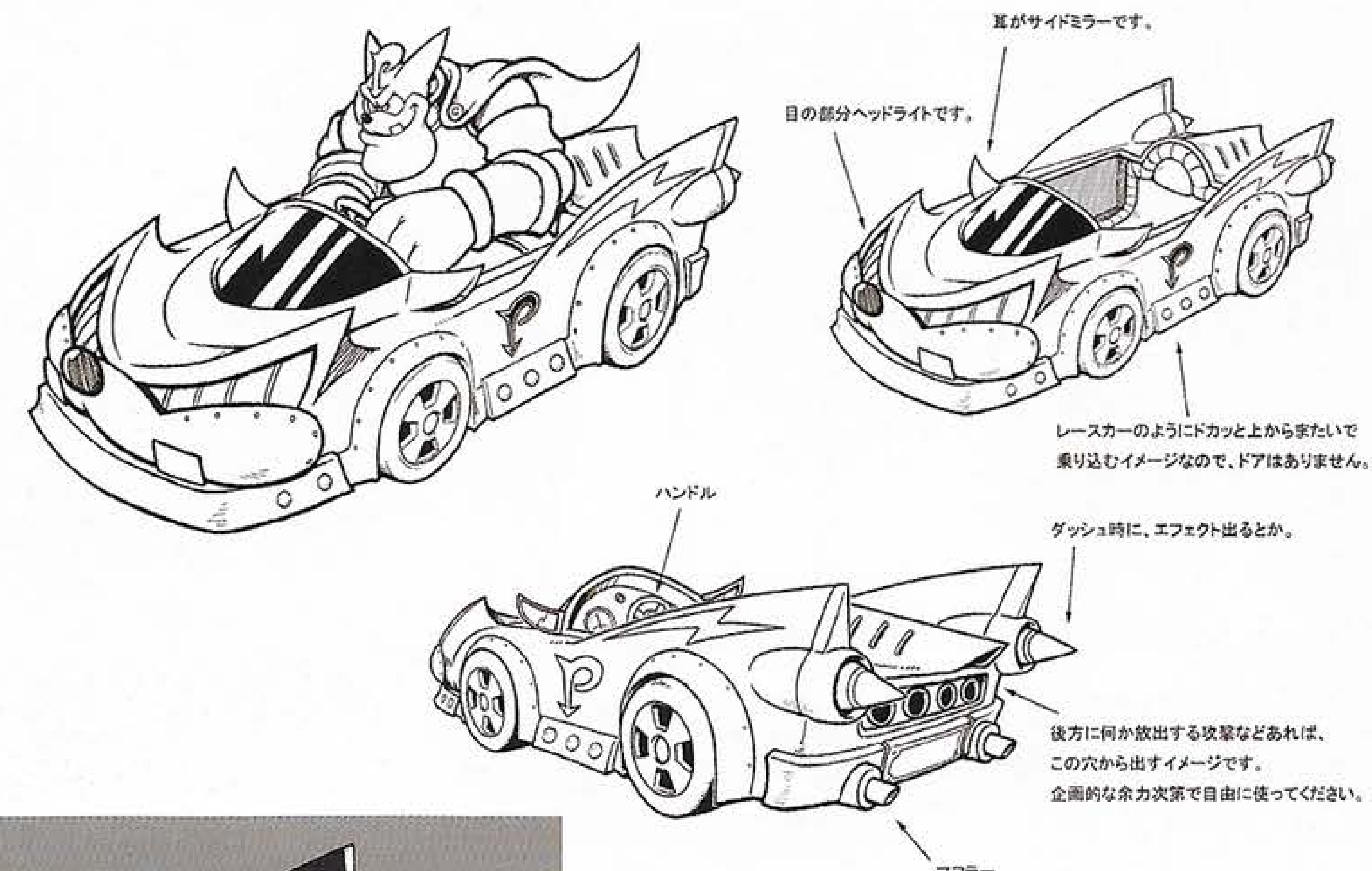
INDEX

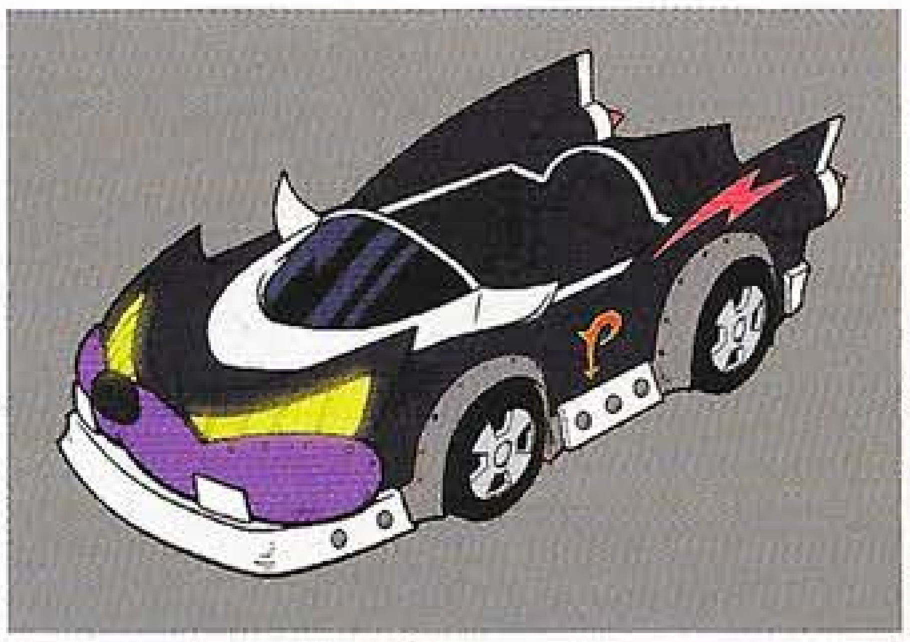
乗り物設定画

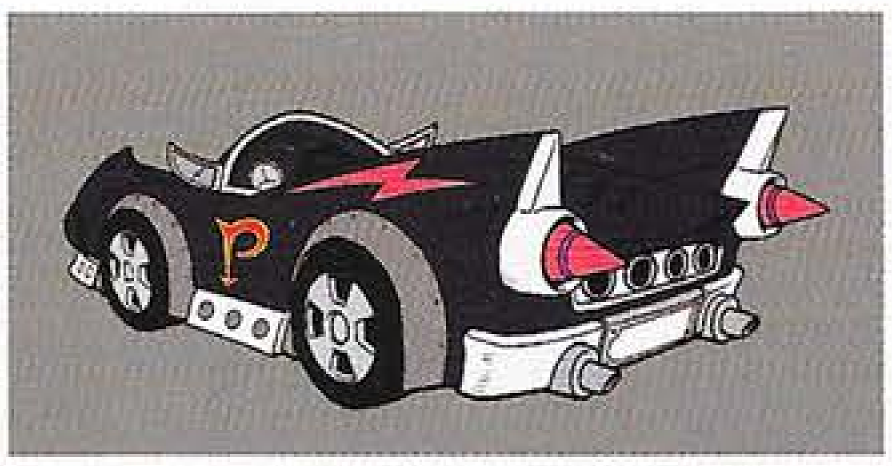
ミニゲーム『ランブルレーシング』に登場する乗り物の原画。
それぞれのキャラクターに合ったコミカルなイメージだ。

『BBS レース用 ピート乗り物』

※キャプテンダーク状態のピートが乗る専用車です。

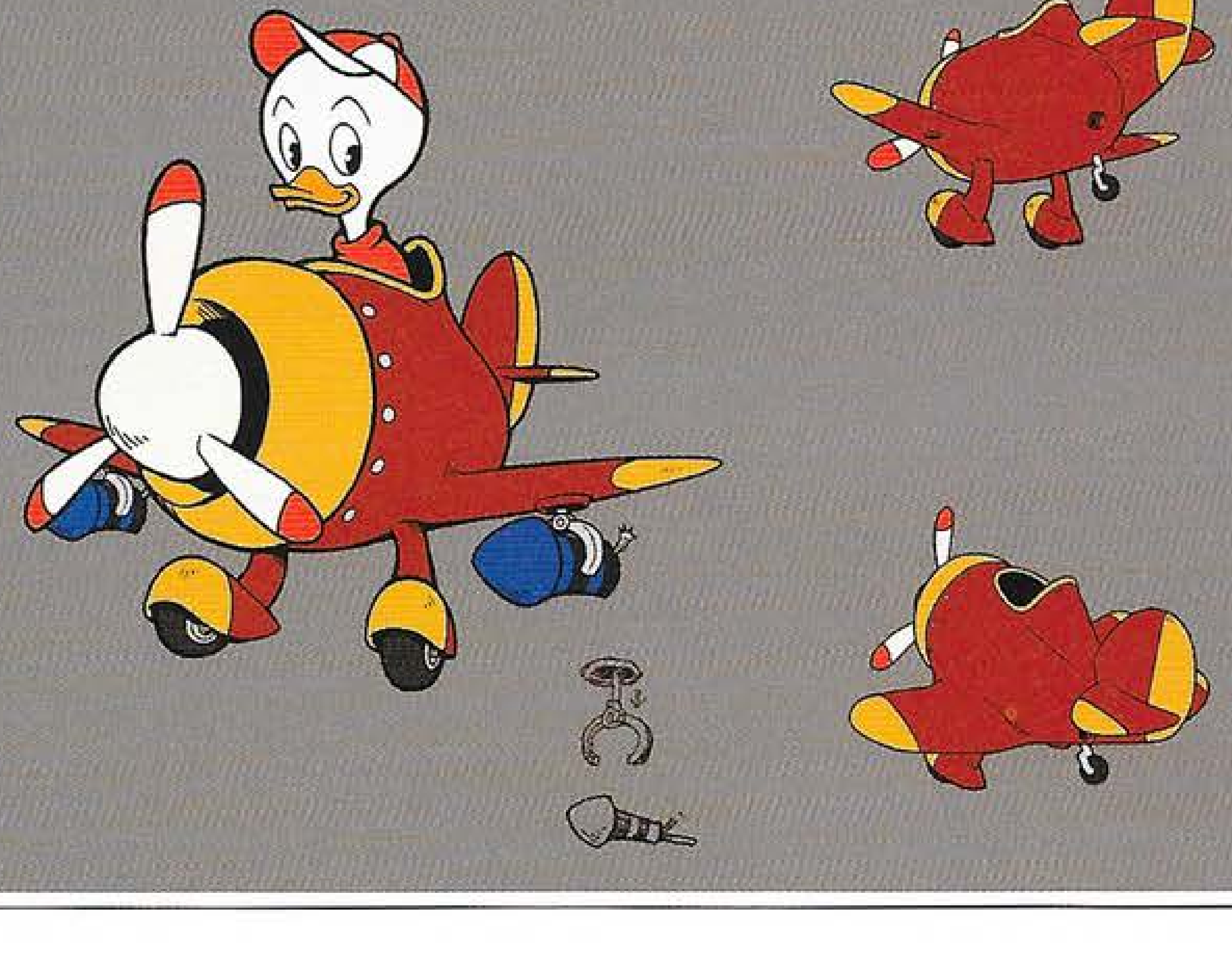






『BBS レース用 ヒューイ・デューイ・ルーイ乗り物案』

※ディズニータウンのレースミニゲームで登場します。
色換えで、ヒューイ・デューイ・ルーイの3機分用意します。



エネミー設定画

本作で新たに登場した敵、アンヴァース。「感情」を表した目のデザインや、行動のアイデアに注目してほしい。



フラッド



ソーンバイト



モノトラッカー



パイルフェイス

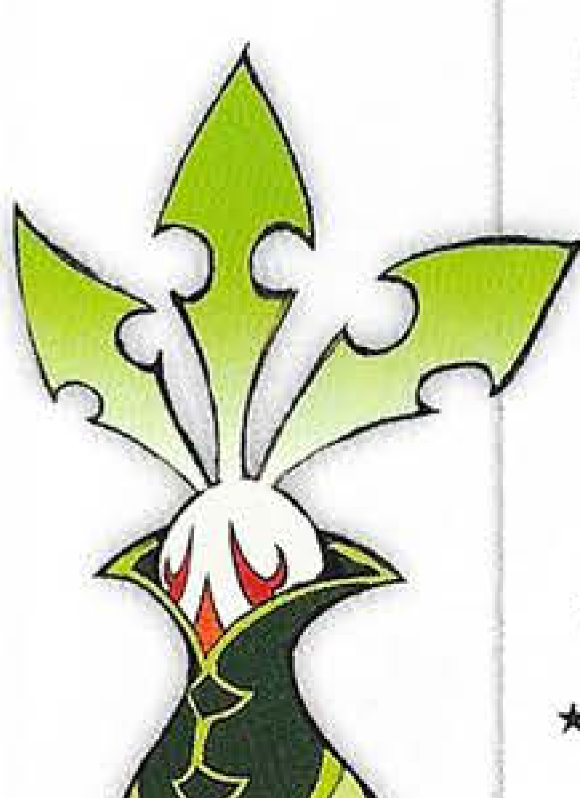


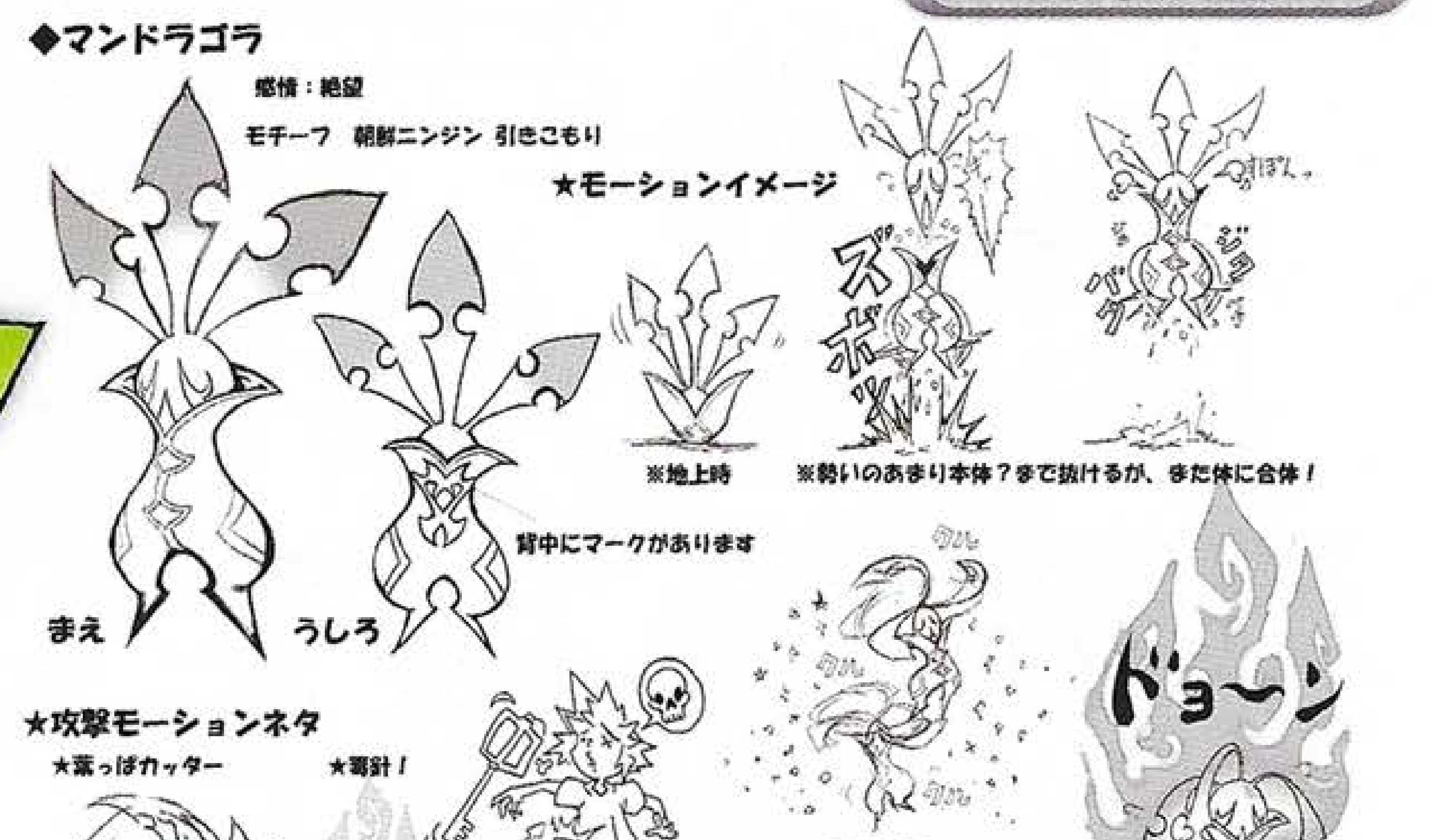
アーチレイブン



バックルブルーザー

マンドレイク



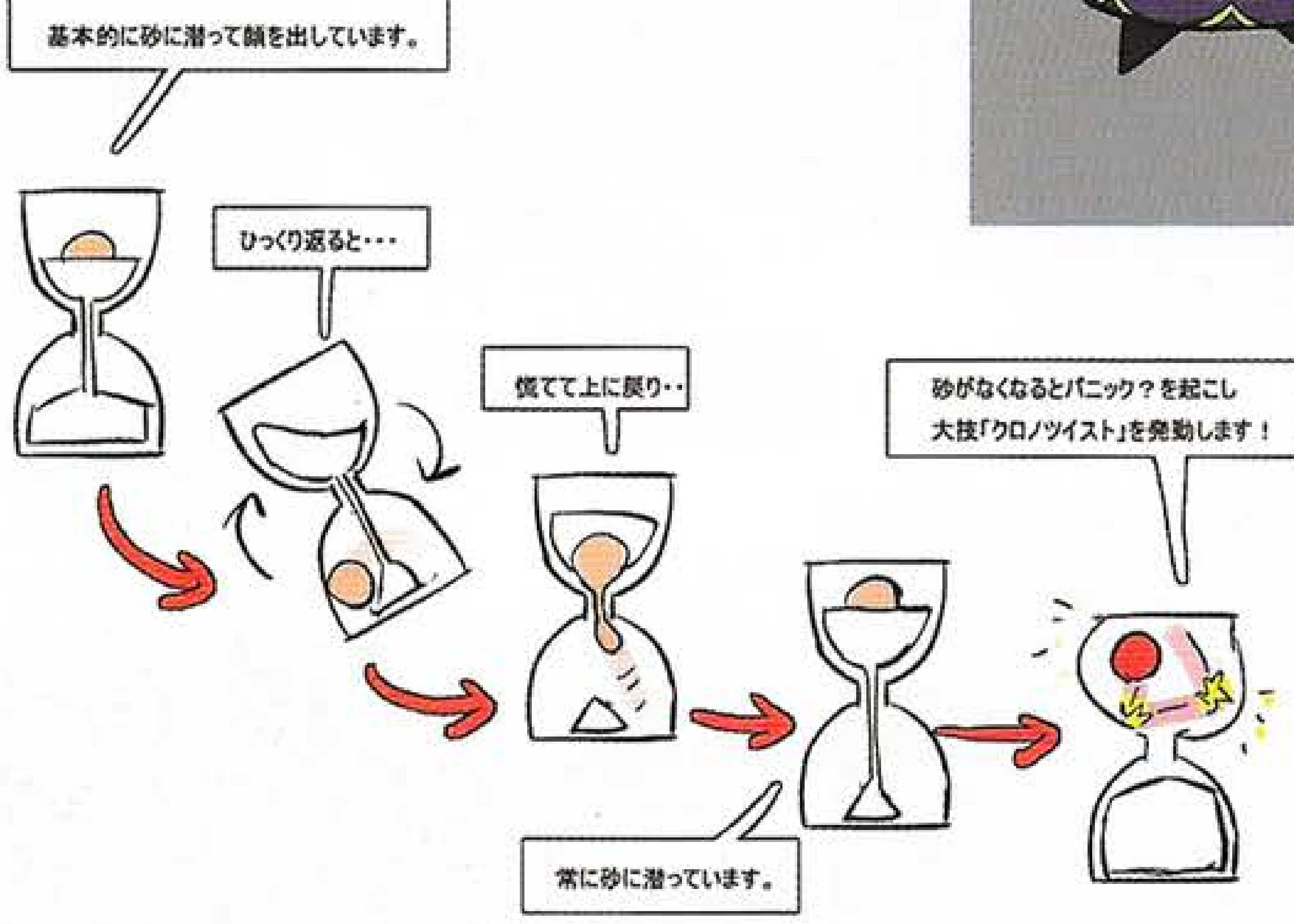


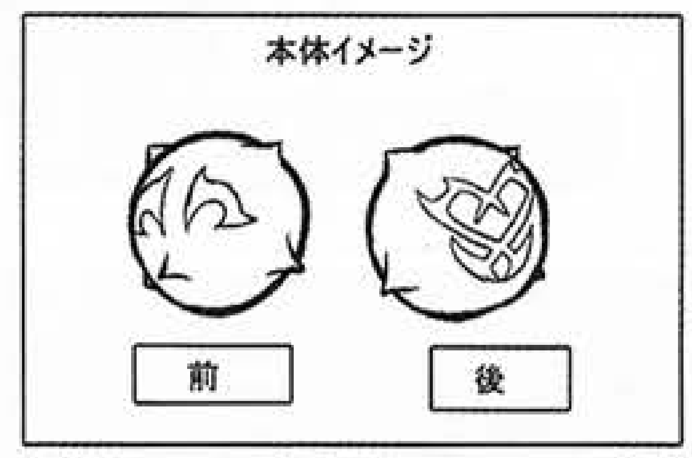
クロノツイスター

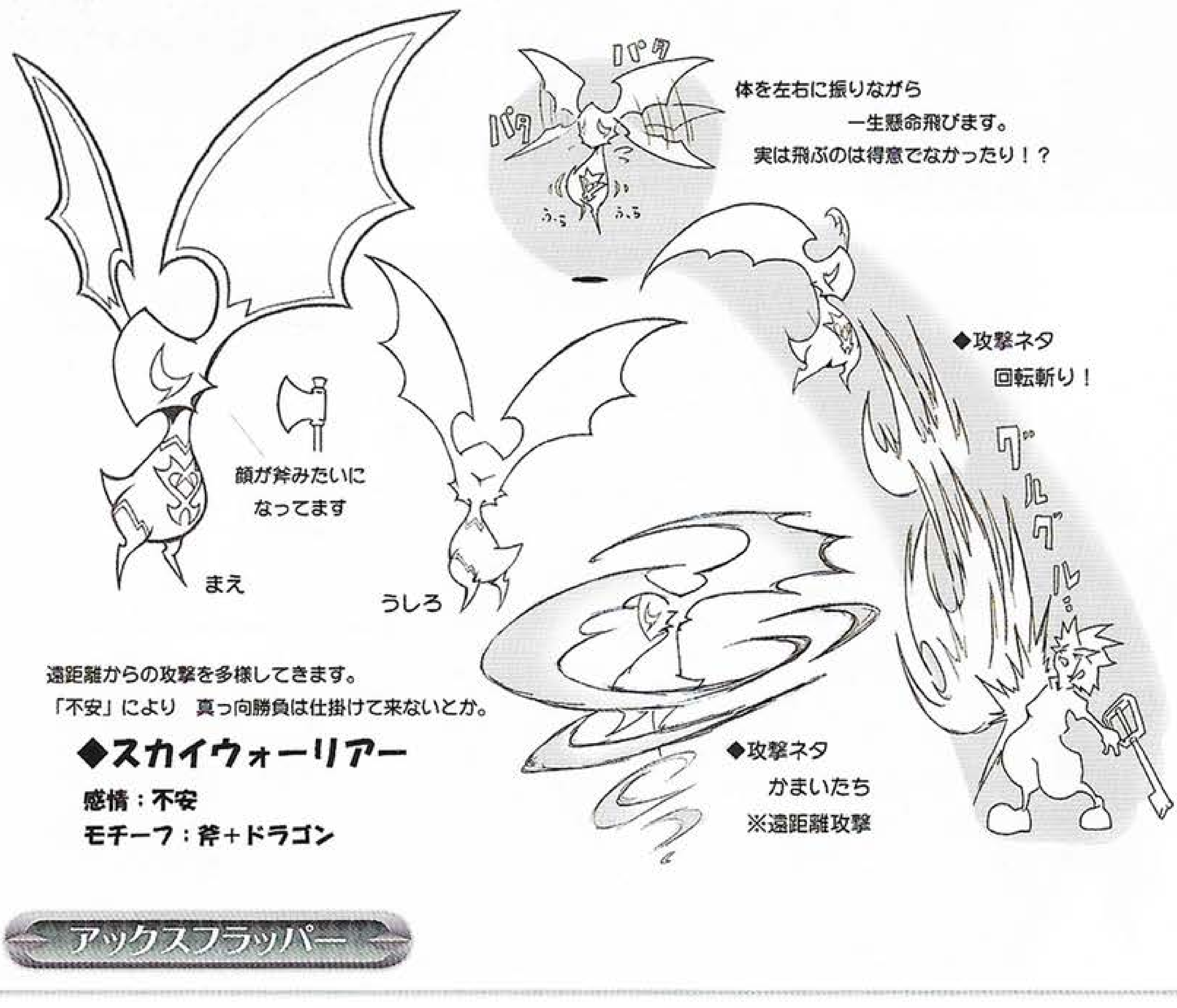
■雑魚敵「クロノツイスター案」

・砂時計がモチーフのアンバース。時間に関する攻撃を繰り出す。
・感情タイプ：「絶望」動き的には「不安」の方が合っている？？
・砂が一方に落ちていたら「ストップ」もう一方に落ちていたら「スロウ」を使用。



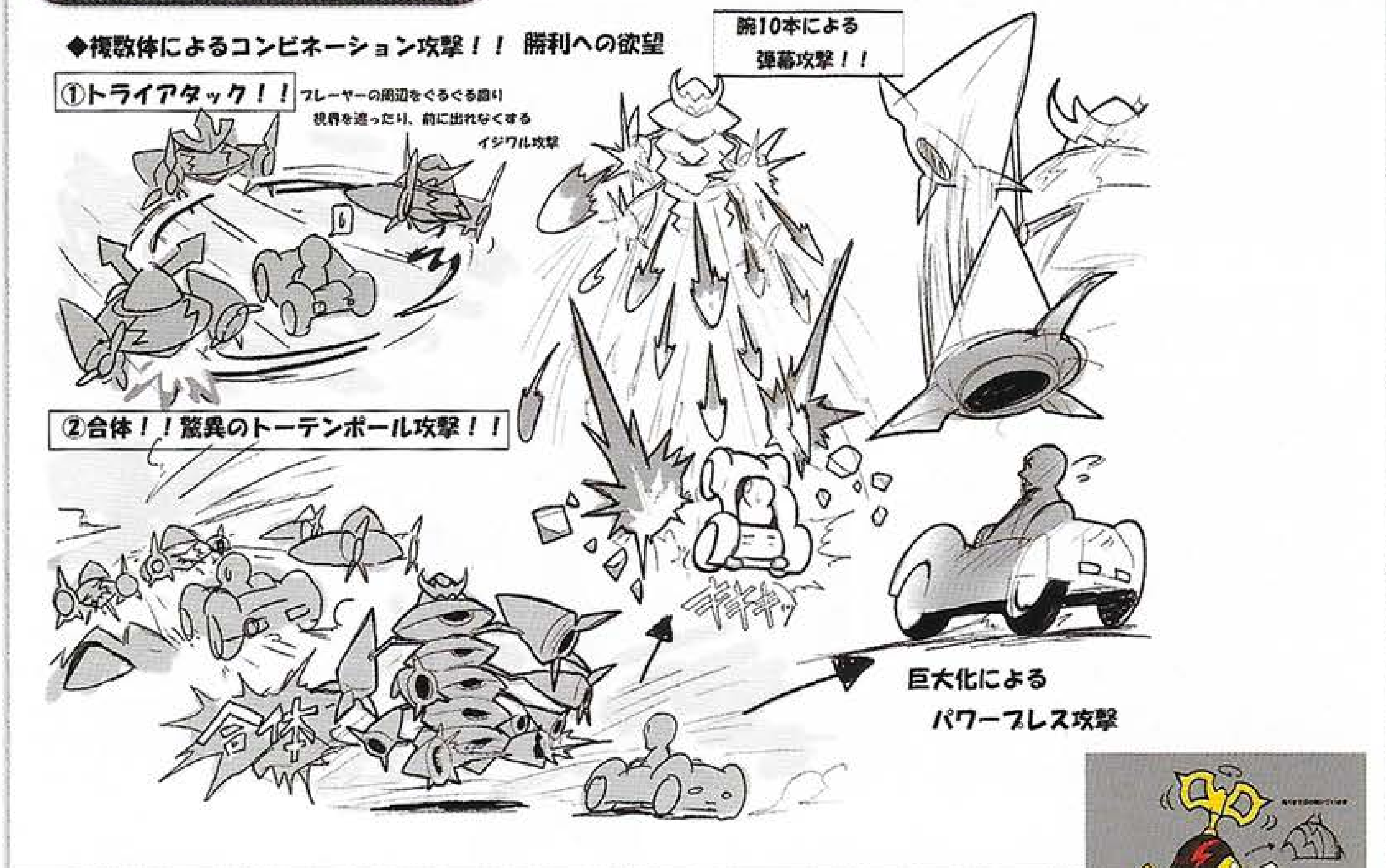


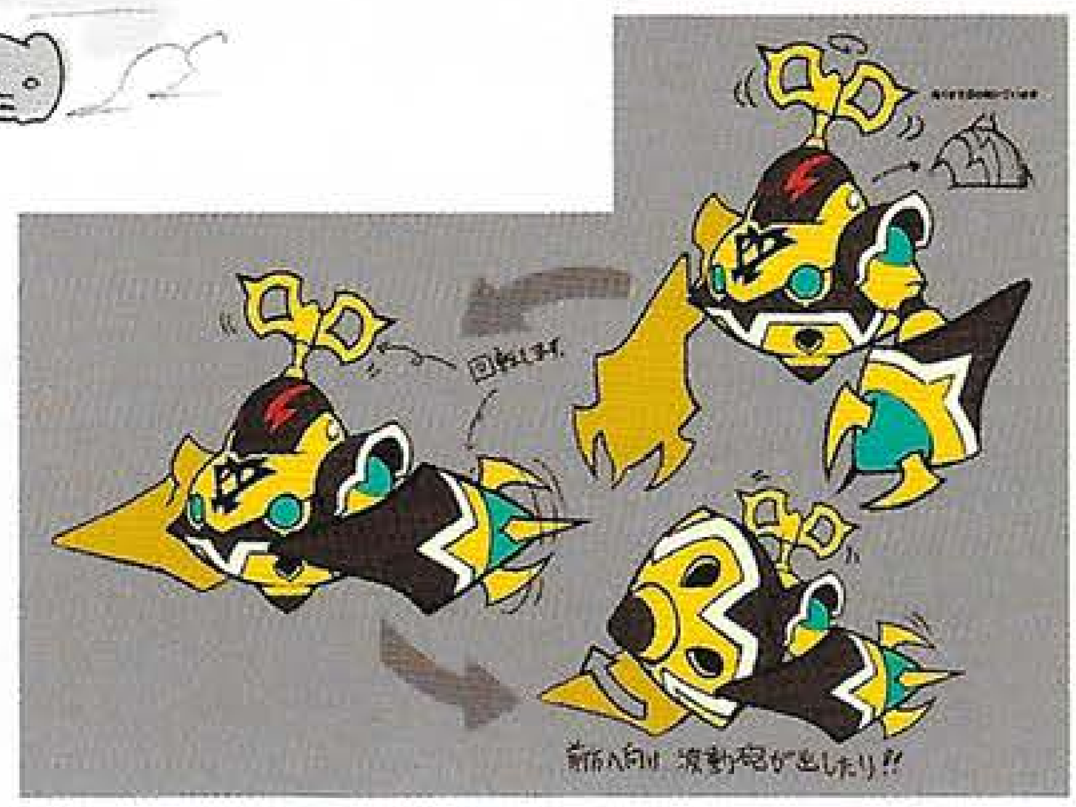




アックスフラッパー

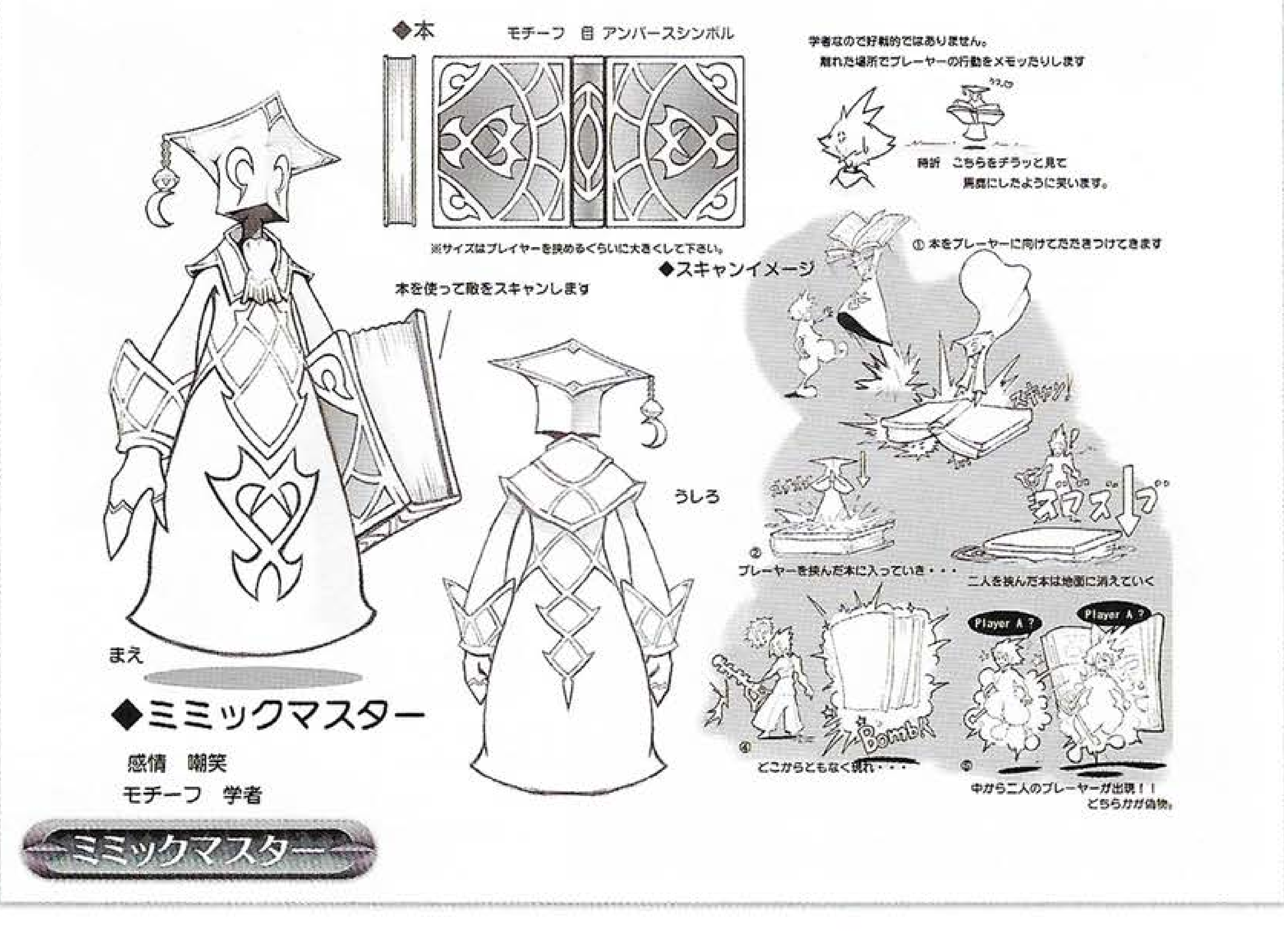
スプリングロウディ





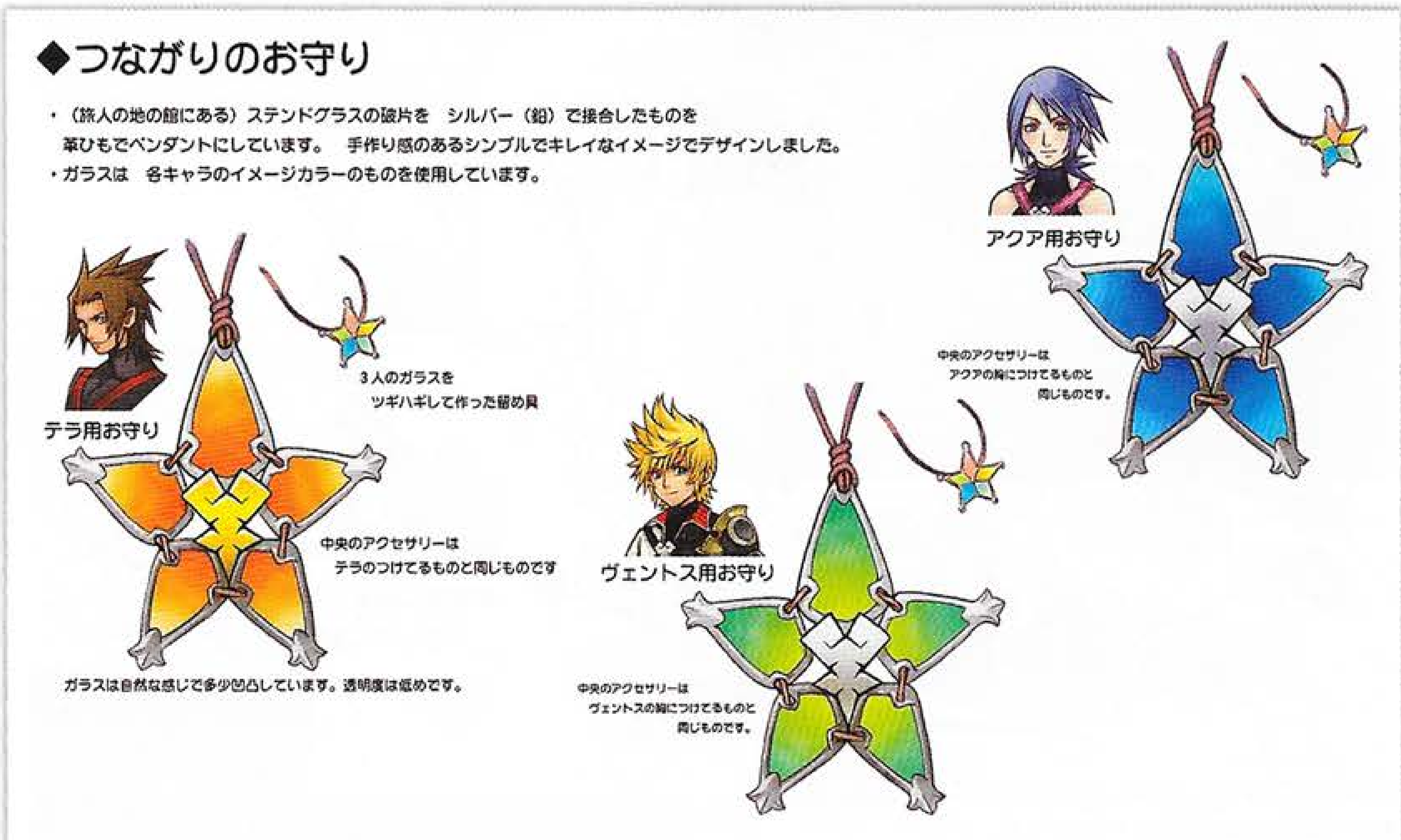
⬆ゲーム中には採用されなかった、『ランブルレーシング』での攻撃方法。身体のデザインも現在とはやや異なっている。

ミミックマスター



アイテムなどの設定画

物語中で見られるアイテムや、ミニゲーム関連の設定画。かわいらしいものが多く、スタッフのこだわりが感じられる。





↙⬆つながりのお守りと、それをマネて試作品626号（スティッチ）が作ったお守り。前者はステンドグラスのカケラなどで、後者は宇宙船内にあったガラクタなどで作られていることがわかる。

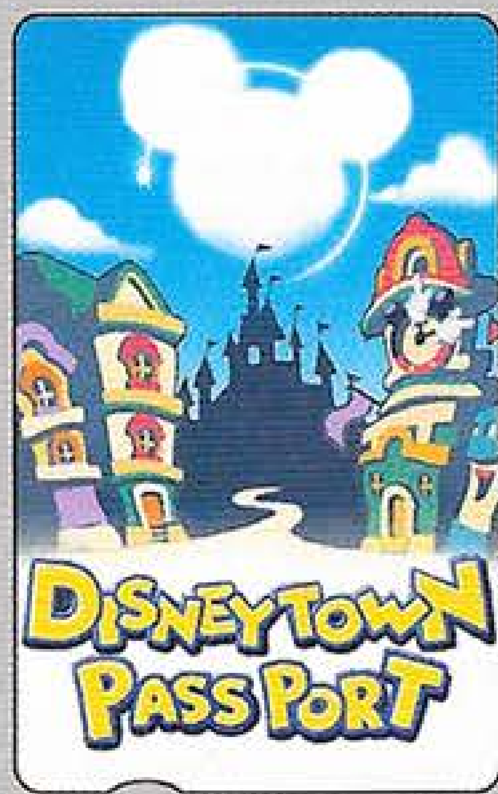


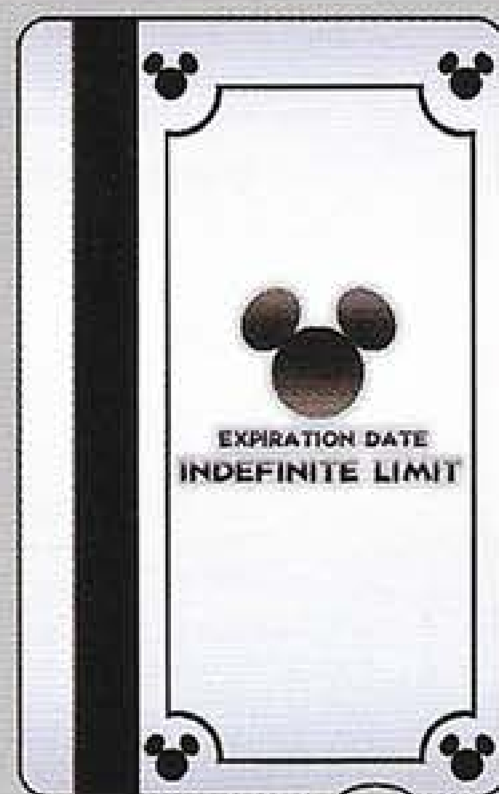
⬆『KH』シリーズではおなじみのグミシップのグミのような性質を持つという星のカケラ。飛びかたが不安定なのは、一部が欠けているせい？

チケット類

◆ディズニータウン招待券

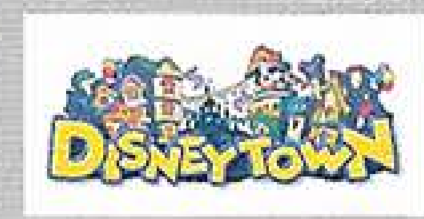
★モチーフ　ディズニータウンシルエット





おもて　　うら

※参考画像
ロゴはワールドタイトルと同じです

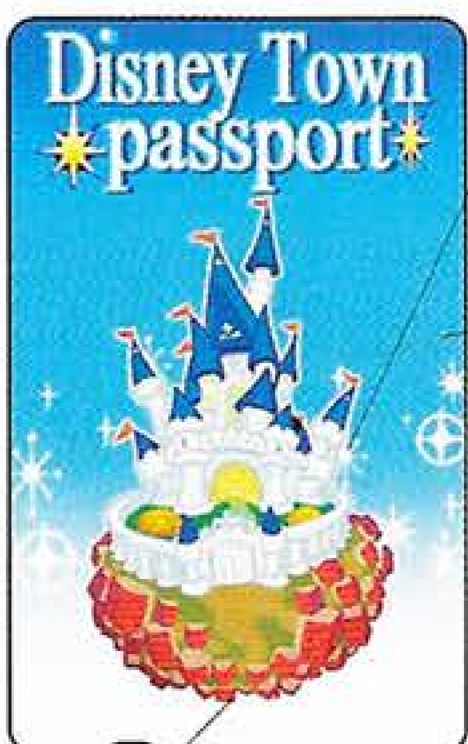


修正点
・フォントを修正
・ミッキーマークの修正
・色味も変更しました。

⬇➡ゲーム中で実際に使用されたのは、右のデザインのもの。いずれも招待券の裏に英語で「期限：無期限」と書かれている。

◆ディズニータウン招待券

A、縦タイプ（日本タイプ）



アイコンは仮です。
本番出来次第　差し替えます。

レースやお祭りの花火のイメージ

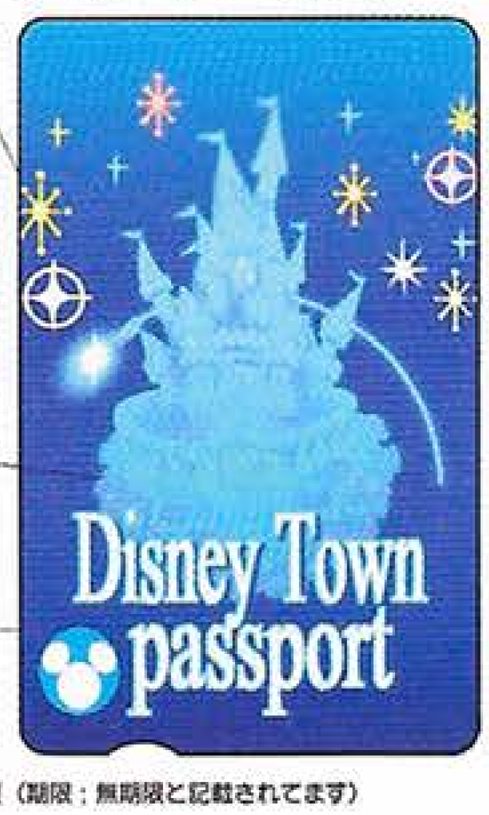
ディズニータウンの青空のイメージ



アイコン（仮）のシルエット

ディズニー映画の最初のイメージ

B、縦タイプ ver 2

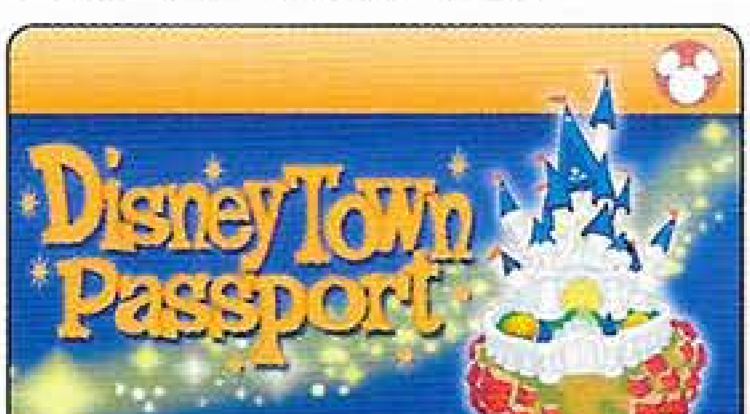


※裏（期限：無期限と記載されてます）

※裏（期限：無期限と記載されてます）



C、横タイプ（海外タイプ）



◆通信ワールド対戦チケット

★通信ワールドの特別なバトルは、バトルチケットを持っていないとプレイできません。
★バトルチケットは消費型アイテムで、一回バトルチケットを使ってバトルをすると消えます。
★バトルチケットは、通信ワールドのメダルショップでメダルと交換して手に入れます。



➡ミラージュアリーナのメダルショップで入手できるチケット。デザインは、ミラージュアリーナで使われるすべてのチケットで共通だ。

★アイス　デザイン画

◆クイーンベリー



ミニーをイメージして造られた　ラズベリー風味のアイス
コマンドスタイルが魔法の大剣系「BLADE CHARGE」に変わる

◆スノウベア



白熊の形がかわいい　トウフ味のヘルシーアイス
コマンドスタイルが氷系「DIAMOND DUST」に変わる

◆爆発カレー



ヘルシーな野菜たっぷり、そしてちょっと辛い新感覚アイス
コマンドスタイルが「FIREBLAZER」に変わる

◆ロッククランチ



キャラメルベースのアイスに
たくさんのヘルシーナッツがまぶされたアイス
コマンドスタイルがパワー系「FATAL MODE」に変わる

◆ミルキーウェイ



ふわふわな食感が楽しい、綿あめ風アイス
コマンドスタイルが空中打ち上げ系「AIR LIFT」に変わる

◆スパークレモン



はじける酸味が気持ちいい　レモンアイス
コマンドスタイルが「THUNDERBOLT」に変わる



※参考資料

◆ドナルドソルト



ドナルド風な見た目が楽しいソーダ味のアイス
コマンドスタイルがテレポ系の「GHOSTDRIVE」に変わる

アイス

コマンドボード

◆ひし形の部分をそのままマークに置き換えたもの



ひし形の部分をそのまま
マークにしてしまうと、
リボンにマークが隠れて
見えなくなってしまうので、
ひし形の中にマークを入れ、
リボンの位置をずらした案を
考えました。

◆修正案①



■ボード部分



その他、このような案も
考えました。

修正案2　横方向のリボンを外し、
リボンの掛かっていない面だけ
マークにする案です。



修正案3　全面にマークを入れて、
リボンの位置をずらした案です。



◆バトルダイス各ワールドダイスデザイン



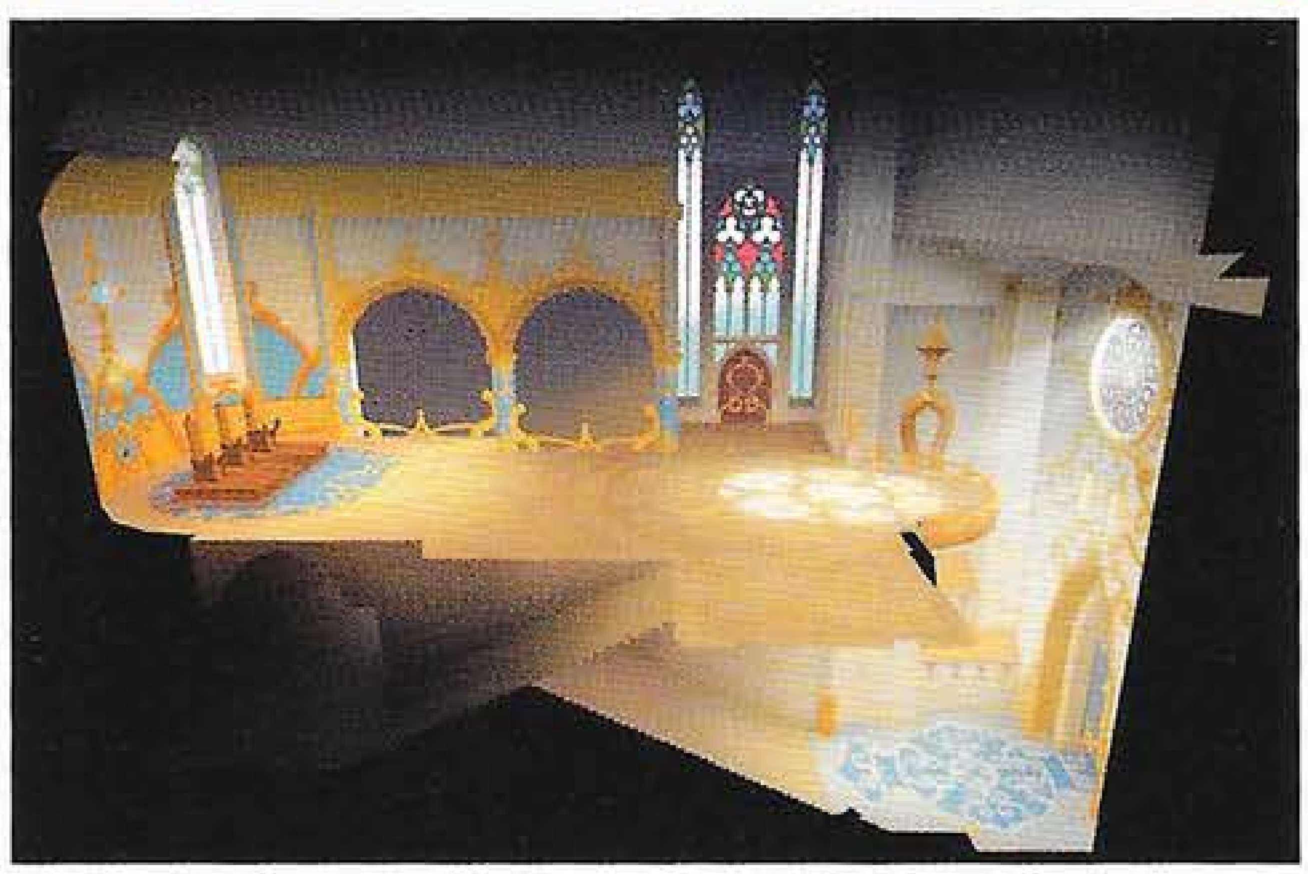
旅立ちの地　100エーカーの森　ディズニータウン　ディープスペース　キャッスルオブドリーム

背景設定画

本作で初登場したワールドを中心に、イメージビジュアルやマップの設定画の一部を紹介。美麗な全景イラストは圧巻だ。



⬆眼下に雲を望むような、非常に高い場所に建つキーブレードマスターの館。館から伸びた鎖が、周囲の山々につながれている。



⬆館の大広間の構造がわかる設定画。階段の踊り場は、承認試験の直後にマスター・ゼアノートとヴァニタスが会話をしていた場所だ。右下の扉は前庭への階段につづいている。



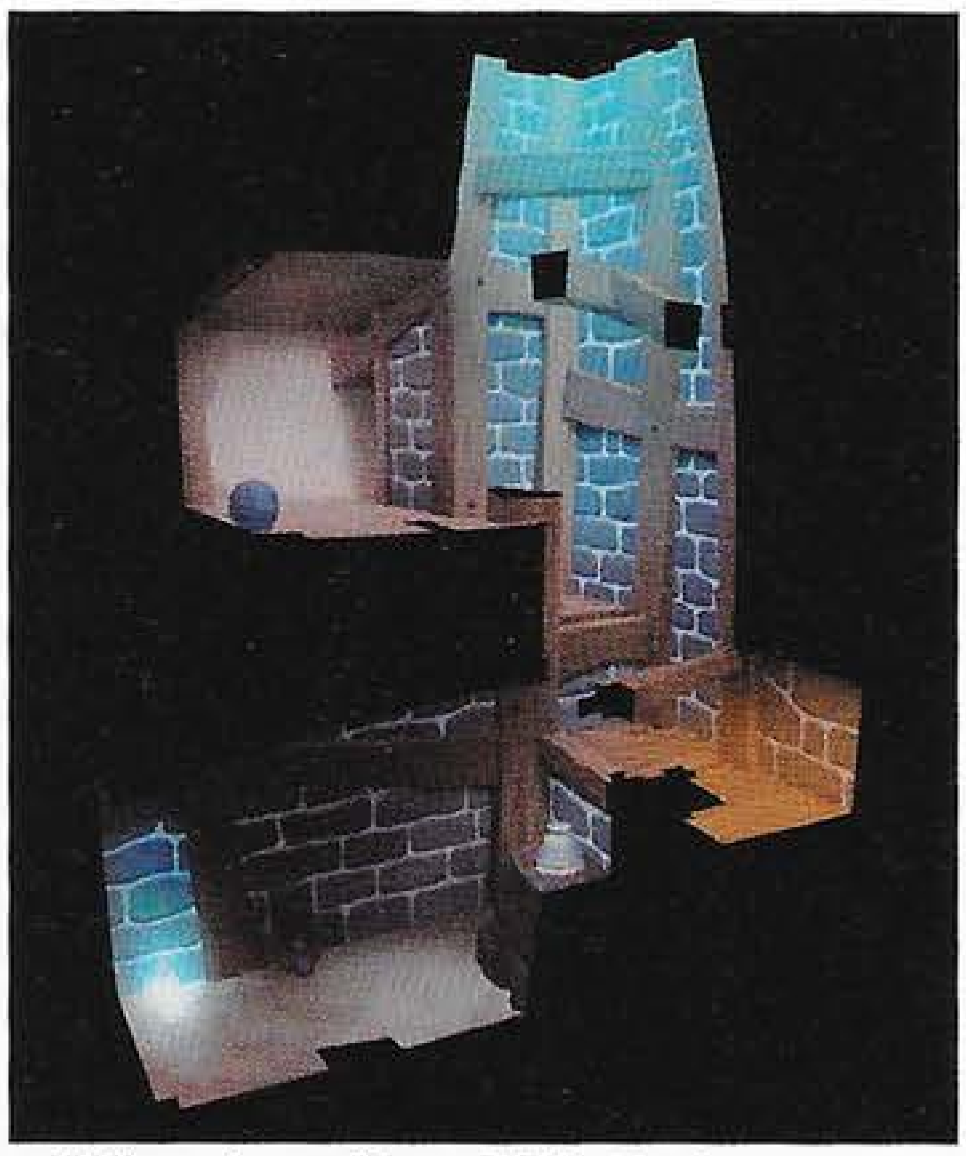
⬅ヴェントゥスの部屋。『KHⅠ』でのソラの部屋や『KHⅡ』でのロクサスの部屋に、雰囲気が似ている点に注目。

旅立ちの地

INDEX

キャッスル・オブ・ドリーム





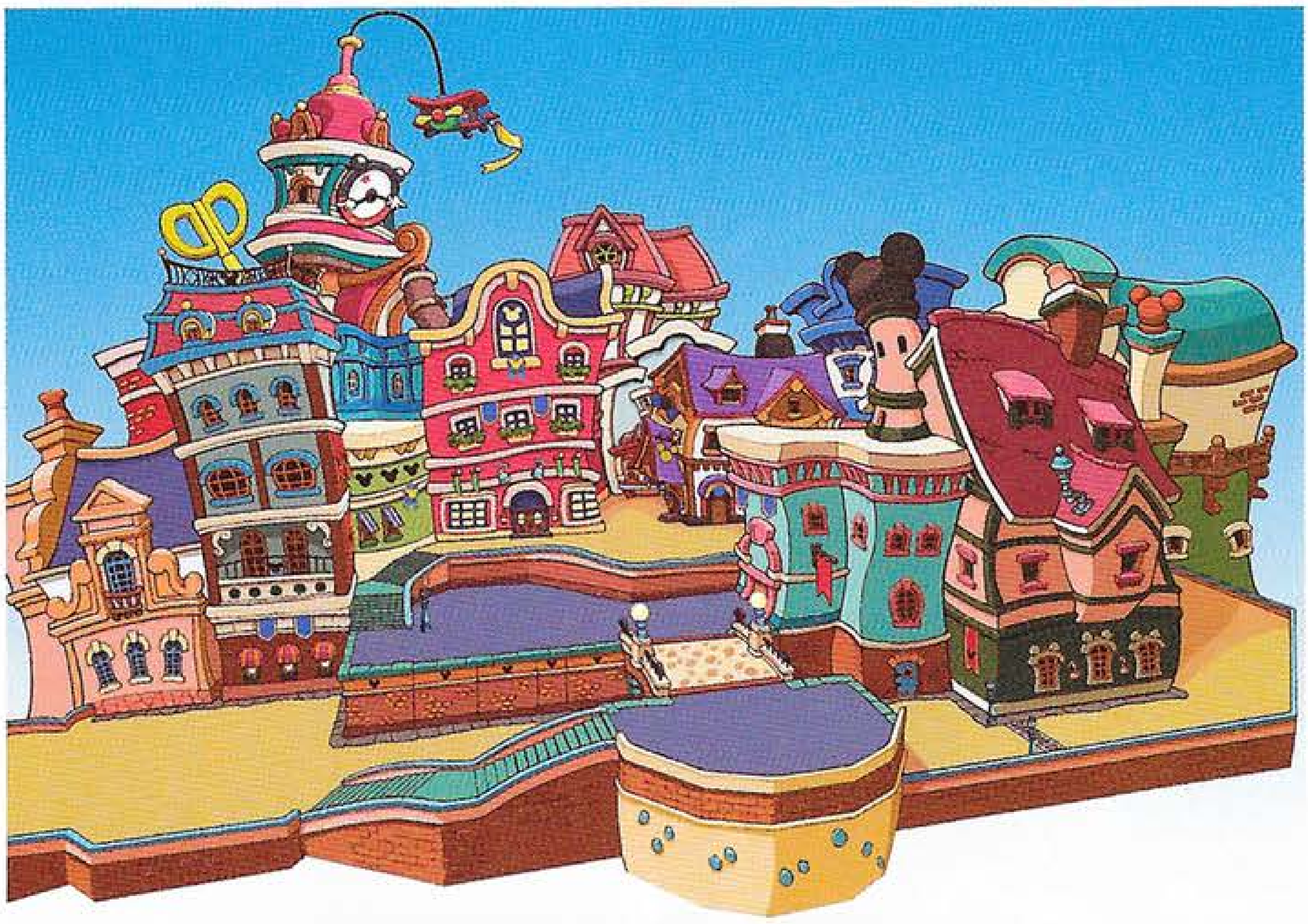
⬅⬆ヴェントゥス編でのみ訪れることができる、ねずみの通り道。足場となるいろいろな小物が置かれている。

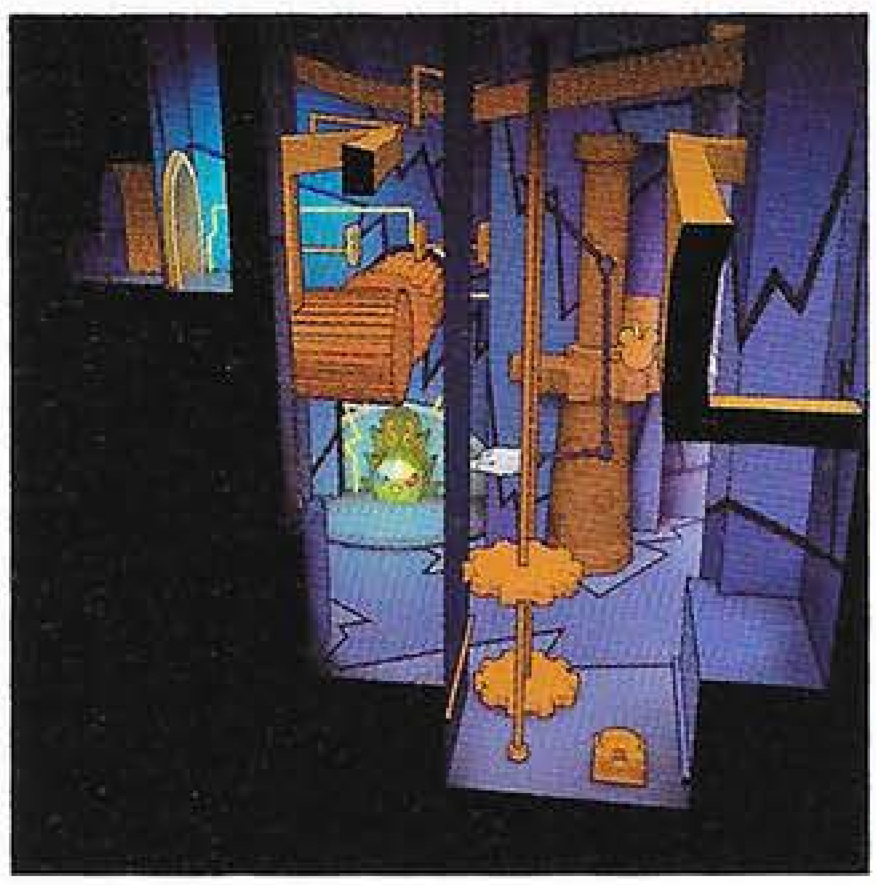


⬆➡レイディアントガーデンの全景(上)と噴水広場(右)。全景では、ゲーム中に訪れる各地域が、城を中心として放射状に広がっているのがわかる。

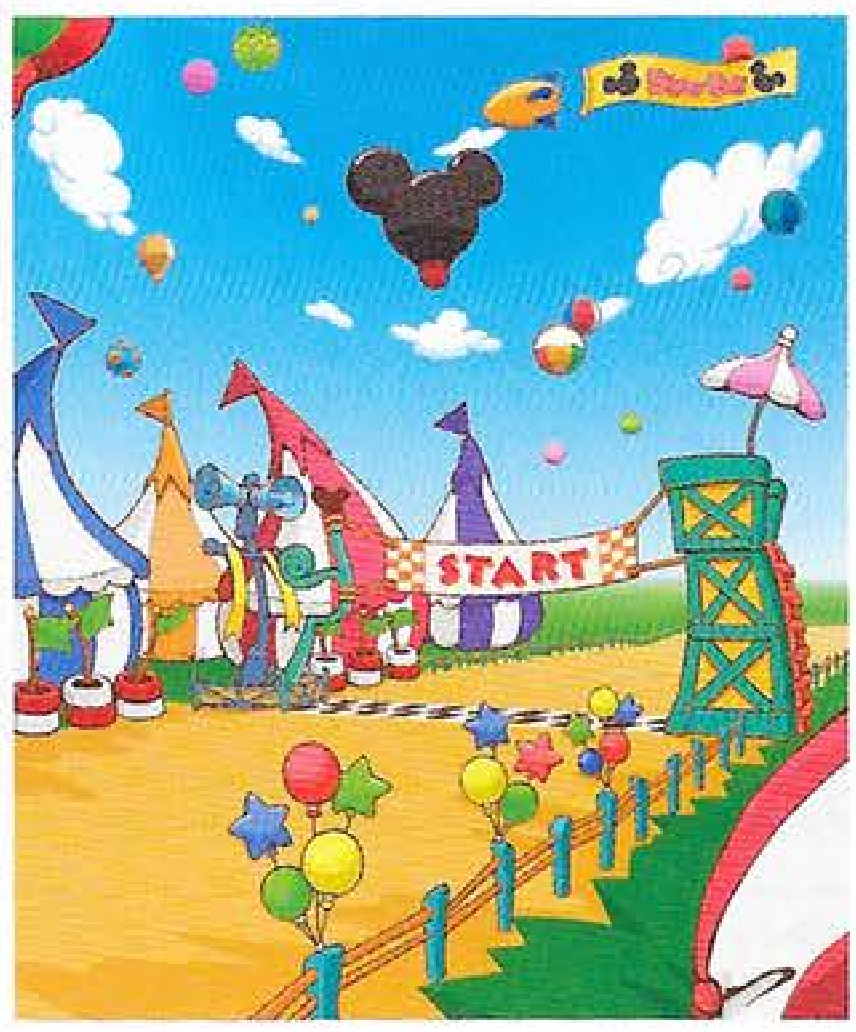


レイディアントガーデン





➡地下のからくり部屋。行く手をはばむ仕掛けの数々が印象に残っている人も多いのでは？



ディズニータウン

ディープスペース

⬇➡船体外壁（下）と接続区画（右）。どちらも、宇宙という舞台にふさわしいアクションが楽しめる場所だ。





ミラージュアリーナ







⬆開発中に描かれた、ロビー(広場)の原型とおぼしき場所。実際のゲーム中とはイメージが大きく異なる。

STORYBOARD FOR PROMOTION VIDEO

プロモーションビデオ用絵コンテ

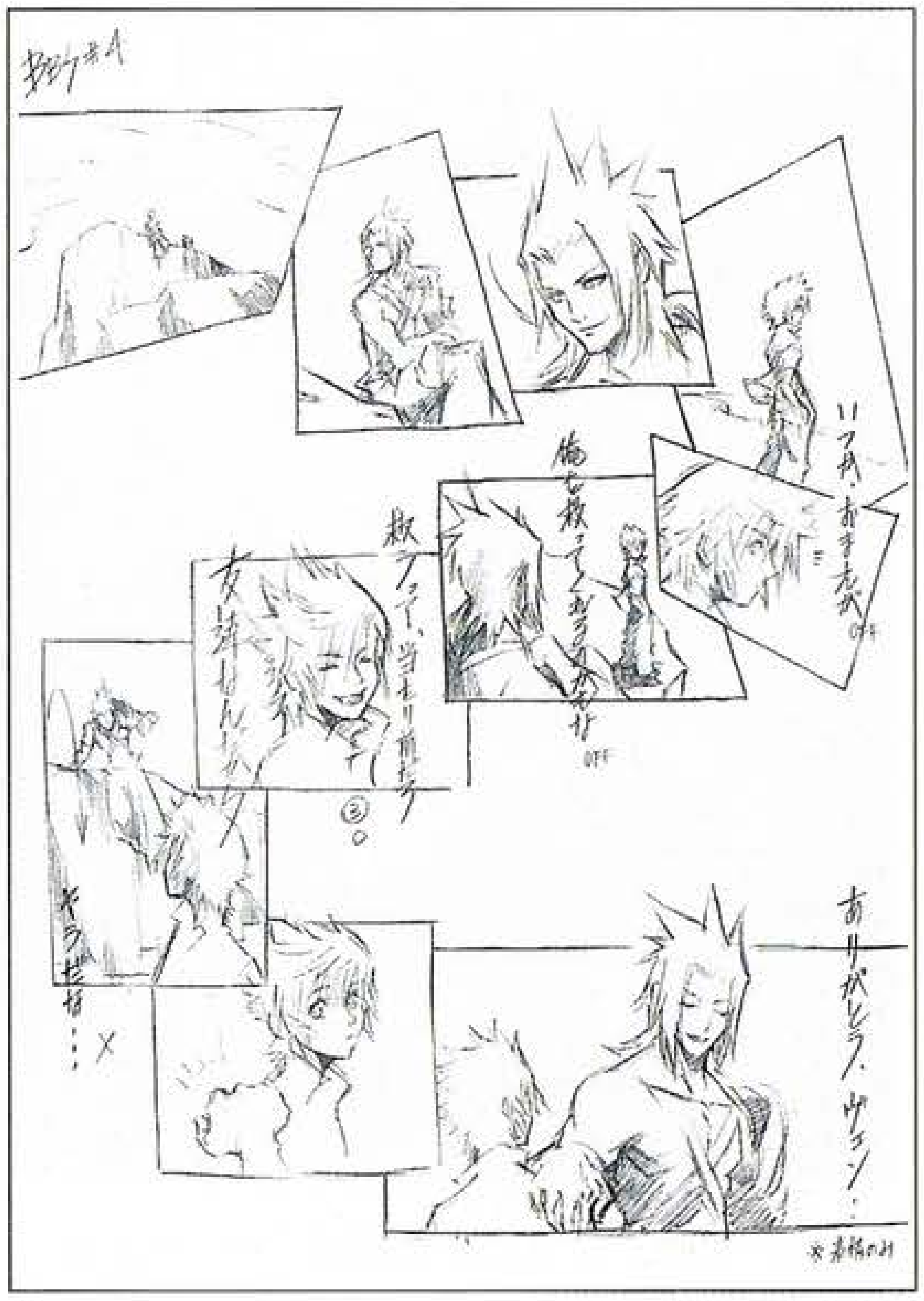
『KH Days』『コーデッド』『BbS』の3作同時発表時に作られた、PV用の絵コンテ。描いたのは、もちろん野村哲也氏。












マスターだろうと関係ない!!
この力、友のために使う!!


わが過ちを正してくれ
俺を一 消してくれ
KINGDOM HEARTS

『キングダム ハーツ バース バイ スリープ』

Co.プロデューサー&Co.ディレクター INTERVIEW



『KH Re:COM』での経験が『KH BbS』の開発でも活きた

——『KH BbS』はいつごろから開発がはじまったのですか?

吉本 2005年の6月末ぐらいですね。野村(野村哲也氏:ディレクター)に「何か一緒に作りませんか?」と僕たち大阪の開発チームから話を持っていったときに、『KH』シリーズはどうかと提案されて、「ぜひやりたい」と申し出たのがきっかけです。最初は、『KH』シリーズであること以外は何も決まっていなくて、『KH』に出てきそうなワールドを勝手にPS2で作って、「こんなことができます」とプレゼンをやったりしていました。そのうちに、『KH BbS』の企画ができあがってきて、PSPで本格的に開発がはじまったんですが、半年くらいたったころに野村から「『KHCOM』をリメイクできないか」とオーダーがきまして。それで、1年弱ほど『KH Re:COM』を作ったあとに『KH BbS』の開発にもどった感じです。そこから完成するまでに3年ほどかかっているので、長いプロジェクトになってしまいましたね。

——『KH』シリーズを手がけるにあたって、とくに意識した部分はありましたか?

吉本 やはり、ディズニー作品のキャラクターや世界観のあつかいかたには気を使いましたし、『KH』シリーズで求められるクオリティを実現するという点に関しては、かなりの労力を注ぎこみました。

安江 そういう意味では、『KH Re:COM』のときに『KH』シリーズの作りかたの基本を勉強できたのは大きかったですね。『KH』シリーズは、いろいろな世界、いろいろな文化が混ざっているところが魅力ですが、それらをひとつにまとめるのは、結構難しかったりするんです。今回、そのあたりを東京の開発チームやディズニーさんと連携しながらスムーズにできたのも、『KH Re:COM』での経験を活かせたからこそだと思っています。

——東京の開発チームとは、どのように連携をとっていったんですか?

安江 最初に野村がおおまかな企画書を作って、その方向性に沿って、大阪のチームはバトル部分、東京のチームはイベント部分をおもに作っていった感じです。野村は、こういうことをしたい、あんなことをしたいと、ハードルの高い要望をどんどんしてくるので、それらを実際に形にするのは、おもしろくもあり、大変でもありました。シュートロックコマンドやディメンションリンク、ミニゲームの『コマンドボード』などは、最初の企画の段階で、野村から入れてほしいと要望があったものですね。

吉本 ディメンションリンクに関しては、「遠く離れた人のコマンドを使いたい」と最初に聞かされたのですが、どういうことなのか全然わからなくて、かなり試行錯誤しました。

安江 これまでのゲームの通信プレイの場合は、ほかのプレイヤーと通信をした時点で、アイテムか何かを手に入れて終わりになる形が多かったと思います。それを何度も通信したくなるようなシステムにできないものかと、みんなで話し合いながら作り上げたのが、今回のディメンションリンクなんです。



Co.プロデューサー

吉本よういち

Yoichi Yoshimoto

代表作●『KH Re:COM』『ブレイブフェンサー 武蔵伝』『武蔵伝Ⅱ ブレイドマスター』

自分だけが知っている本作の秘密

ジェリーボールは、容量の関係でボツになったボス敵を、もったいないということでノーマル敵として復活させたものなんです。やたらと経験値が高いのは、そのなごりだったりします。

誰かとリンクしたあと、しばらくしてもう一度リンクすると、フィニッシュコマンドが成長しますよね。そういう作りにしたのは、一度会ったプレイヤーと再会するメリットを入れることで、何度も通信プレイをしたくなるようにするのが狙いなんです。

吉本　『コマンドボード』も、「コマンドを使って遊ぶ、コマンドを成長させるためのすごろくゲーム」と野村に言われて、どういうものなんだろうと悩みました。見た目もシステムも、現在の形になるまでには、何度も作り直しています。

安江　実際に完成してみると、さまざまなシステムとうまく連動して、今回のゲームによくフィットしたものになったかなと思いますね。

――新しいアイデアがたくさんあるだけに、バランス調整には苦労したのでは？

吉本　主人公が3人いて、それぞれルートがちがうので、ほかのゲームとくらべると、調整にはかなり時間がかかっています。これがひとりだったら、どれだけラクだろうなあと、何度も思いました(笑)。宝箱の位置や中身も、テラ、ヴェントゥス、アクアの3人で少しずつ変えていますし。

――3人のプレイ順番はやはり、テラ、ヴェントゥス、アクアの順がオススメなんですか？

安江　そうですね。ストーリーの流れとしてもそうなりますし、テラは攻撃のときも移動のときもわかりやすい動きをするので、操作が簡単なんですよ。逆にアクアは、ちょっとトリッキーな動きをするし、ゲームの序盤はどうしても手持ちの魔法の種類が少ないから、魔法が得意な彼女は敵とのバトルがやや厳しい。そのぶん、アクアはテラやヴェントゥスよりも難易度が高めになっていると思います。

盛りだくさんの要素をひとつにまとめたデッキコマンドシステム

――『KH BbS』では、従来のシリーズ作品だとアビリティやアイテムだったものまで、ほとんどがコマンドになっているのが特徴的ですね。

安江　シュートロックコマンドなどの新しいアイデアが追加されて、キャラクターの行動に関わる要素がかなり増えたので、ひとつのシステムにまとまっていたほうが、わかりやすいんじゃないかと思いまして。それともうひとつ、手に入れたコマンドをレベルアップさせて、それをコマンドチャージに利用して、できあがったコマンドをデッキにセットして使うとコマンドスタイルが変わって……といったように、ゲーム中のいろいろなシステムが1本の流れ

Co.ディレクター

安江　泰

Tai Yasue

代表作●『KH Re:COM』『武蔵伝Ⅱ ブレイドマスター』『ベイグラントストーリー』『テトラマスター』

自分だけが知っている本作の秘密

レイディアントガーデンのトリニティアーマー戦で『トリニティリミット』を使うと、ほかのふたりが一緒に唱えてくれます。苦労して作ったわりに、ほとんど知られていませんが(笑)。





「野村のハードルの高い要望を形にするのは、おもしろくもあり、大変でもありました」（安江）

になるようにしたかったというのもあります。たとえば、防具やアクセサリみたいな、別の要素を入れすぎると、うまく流れなくなってしまいますから。
——コマンドの種類は相当ありますよね？
安江　ええ。しかも、同じ名前のコマンドでも、キャラクターごとに別々のものとして作っていますし、通信プレイ中は通常とちがうプログラムで動いている関係で、コマンドも内部的には通信プレイ用のものを別に用意してあるんです。そのあたりも含めると、全部で999個になりますね。最初のころ、野村から「512個のコマンドを作ってほしい」とリクエストされて、そのときはムチャだなと思っていたんですが、実際は2倍近い数を作ってしまいました(笑)。
吉本　これだけたくさんのコマンドがプレイヤー側に用意されていると、成長させたときにものすごく強くなるので、いままでと同じ感覚で敵の行動パターンを作っていたら、プレイヤー側に全然かなわなくて困ったこともありました。そういった流れのなかで「もっとイヤらしい敵を出さなきゃ」と思って作った敵のひとつがマンドレイクなんです。プレイヤーのみなさんにとって印象深い敵になったようで、こちらとしてはうまくいったなという感じですね。
——今回はコマンドチャージで早い時期から強力なコマンドを作れたりして、その時点でプレイヤーがどのコマンドを持っているかわからないだけに、バランス調整は難しかったのではないですか？
吉本　ええ。『メガフレア』とかをデッキに何個も並べられると、敵を作っている側としてはかなり厳しいですね。「使うのは、ほどほどにしてください」とお願いしたくなるくらい(笑)。
安江　ボス敵に関しては、ひとつのコマンドを連発しているだけで簡単に勝てたりすることのないように調整しました。ただ、そういう部分をまるっきりなくしてしまうと、それはそれでゲームとしておもしろくなくなっちゃうので、デバッグ作業やゲームのバランスチェックを行なっている品質管理部の意見も聞きつつ、「これに気づけば有利です」というものを残したりはしています。たとえば、『デトネスクウェア』や『デトネチェイサー』、『バニッシュ』などは、隠しボスであるヴァニタスの思念にも有効ですから、ぜひ試してみてください。

プレイヤーが自由に選んだり試したりできるゲームにしたかった

——各ワールドのフィールドマップは、仕掛けを利用して進む場所や、高低差の激しい場所など、バリエーション豊かですね。
安江　最初は『KHⅡ』みたいな広いマップにして、気持ちよくバトルをしてもらうことを重視したほうがいいのかなと思っていたんです。でも、野村から「ある程度マップを立体的にして、マップの構造でプレイヤーを遊ばせてほしい」という要望があったので、どんな要素を入れようかと楽しみながらデザインしました。宝箱の中身も、エンチャンテッド・ドミニオンでオーロラ姫が眠っている城の屋根裏部屋に『スリプル』を置いたり、ドワーフ・ウッドランドで7人の小人たちが働いている鉱山に『ミニマム』を置いたりと、そのワールドの設定のことも考えながら決めています。
吉本　フィールドマップに関しては、宮崎(宮崎 要氏：マッププランニングディレクター)をはじめとするマップ企画チームが、緻密なデザインをしてくれたおかげで、かなりいいものを作ることができた実感がありますね。
——『ハイジャンプ』などを使わないと行けないような場所に置いてある宝箱の中身を、『スライドダッシュ』を使って序盤に取りに行けたりしますが、最初から意図していたものなんですか？
安江　いえ、『スライドダッシュ』を作った時点では、そこまで考えていませんでした。もともと『スライドダッシュ』は、今回の作品のコンセプトである"爽快感"を表現するために、すばやく遠くへ移動しな

がら攻撃するコマンドとして作ったものなんです。あとになってから、遠くの場所にある宝箱も取りに行けることに気づいたんですが、爽快感があったほうが楽しいだろうし、何よりもプレイヤーの自由度を高くしたいと考えていたので、そのままにしました。たとえば高台があるときに、かならず『ハイジャンプ』を使わなければのぼれないのではなく、いろいろな方法を使ってのぼれるようにしたかったんです。『KH』シリーズはそういった、プレイヤーが好きなように選んだり試したりできる部分があるのもウリですから。

——ミラージュアリーナではさまざまな通信プレイが楽しめますが、4種類もの通信プレイ用のゲームを用意するのは大変ではなかったですか？

吉本　「通信プレイ関係はバグが出やすいから危険ですよ」とプログラマーに前もって言われてはいたものの、本当に苦労しましたね。

安江　無線で通信を行なう場合、どうしても通信が途切れる状況が出てくるんです。でも、たとえ途切れても問題なくゲームが動くようにしておかなければならないということで、最後の最後までプログラムチームが調整していました。ちゃんと発売日に間に合うのかと心配になるくらいにギリギリのスケジュールでしたが、そんななかで4種類の通信プレイを入れられたのは良かったと思います。PSPだと、どうしてもビジュアル面でPS2と完全に同じクオリティにするのは難しいので、そのぶんPSPならではの遊びをできるだけ盛りこみたかったんです。

——『VSアリーナモード』で、ほかのプレイヤーに攻撃されるとコマンドをフィールドに落としてしまうのが、なかなかアツいですよね。

安江　『KH Re:COM』のときに、プレイヤーのデッキに入っているカードをフィールドにバラまかせる攻撃をマールーシャに追加したんですが、それをプレイヤー同士の対戦でやったらもっとおもしろいかも、と思いまして。対人戦って、プレイヤーにくやしい思いをさせることが意外に大事なんです。たとえば、誰かひとりだけが強くて、いまは逃げまわるしかないけど、しばらく耐えていれば自分のほうが強くなる……みたいな、意図的にバランスをちょっと壊したバトルのほうが盛り上がったりする。そういった部分を、今回はコマンドを奪って相手を弱くするという形で採り入れてみたんですよ。

——『KH BbS』は順調な売れ行きですが、つぎに『KH』シリーズの作品を手がけるとしたら、どんなことをやってみたいと思いますか？

吉本　私はチームを統括する立場ですが、個人的にはまだまだ現場でゲームを作っていきたいので、これからもイヤらしい敵を考えたり、ゲームシステムのアイデアを出したりしていきたいですね。でも、とりあえずは『KH BbS』の海外版に全力投球かな。メッセージやボイスを変更する以外にも、いろいろな企画を考えていますから。

安江　『KH BbS』は、デッキコマンドやシュートロックコマンド、ディメンションリンクなど、プレイヤーが楽しめる要素が盛りだくさんで、作っている僕自身もすごく楽しめた作品でした。つぎに作るゲームも、要素がたくさん詰まっていて、プレイヤーのみなさんに幅広い遊びかたをしてもらえるようなものにしたいですね。あと、通信プレイの調整をするときに、開発チームのみんなが対戦しながらすごく盛り上がっていたんですよ。そういうのを見ると、人と人のつながりという部分をさらに追求していけば、もっと新しい遊びが作れるんじゃないかなと考えたりはしています。つぎに僕たちが作るゲームが『KH』シリーズになるかどうかは、まだわかりませんけど、野村も『KH』シリーズをさらに大きく展開させるためにさまざまな構想を練っているようなので、もしシリーズ作品のいずれかを大阪のチームで作ることになったら、今回よりもさらにおもしろいものにしたいと思います。

(2010年1月28日 スクウェア・エニックスにて収録)



「『KH』シリーズで求められるクオリティを実現するためにかなりの労力を注いでいます」(吉本)



「『KHⅢ』でシリーズが終わるのかどうかそれは……」

KINGDOM HEARTS Birth by Sleep

野村哲也 INTERVIEW

これまでに提示された数々の謎が解明され、同時にさらなる謎も浮かんできた『KH BbS』。本作にまつわるエピソードの数々、そして『KHⅢ』への展望を、ディレクターの野村哲也氏にうかがってみた。

（聞き手：山下　章）

『KH BbS』の初期プロットは『KHⅡ』直後に書きはじめていた

――『KH BbS』の制作は、どのようにしてはじまったのですか？

野村　いつもはゲームシステムから考えていくことが多いのですが、『KH BbS』では珍しくシナリオのプロットから書きはじめました。デスティニーアイランドでテラがリクと会うシーンや、アクアがソラたちと話をするシーンは、一番最初のプロットのときから書かれていて、それを実現したくて企画書を作った感じです。ちなみに今回のプロットは、『KHⅡFM＋』よりももっと前、『KHⅡ』の制作が終わった直後に書きはじめました。

――ということは、『KHⅡFM＋』のシークレットムービーで『KH BbS』のクライマックスのシーンを描くと最初から想定していたのですか？

野村　そうです。ただ、あのシーンが『KH BbS』のどの位置にくるかは決まっていませんでした。『KHⅡFM＋』のシークレットムービーを制作していた当時は、PSPでどの程度までゲームのボリュームを大きくできるか判断できなかったので、シナリオの長さを決めていなかったんです。だから、あのシーンがゲームの最後に入るのか、容量不足でその手前までしか描けないのか、もしくは容量に余裕があってさらに先の展開まで描けるのか、実際に作ってみるまでわからなかったんですよ。

――あのシークレットムービーは、今回のオープニングにも使われていますね。

野村　オープニングムービーは、野末（野末武志氏：シネマティクスムービーディレクター）と相談して、「今回の物語中に起こることを予感させるものにしよう」と決めていました。『KHⅡ』だと、それまでの物語の流れを見せるというコンセプトでオープニングムービーを作りましたが、今回は以前の物語がないので、本編の予兆っぽい内容にしたんです。

――本作のサブタイトルである『バース バイ スリープ』は、どのようにして決まったんですか？

野村　正直に言うと、単純に「by」という単語を使ってみたかったんです（笑）。ゲームのサブタイトルって、「～of～」とか「～is～」とかばかりで、「～by～」ってあんまりないな、と思っていたんですよ。ローカライズ（翻訳）スタッフに聞いても「タイトルにはあまり使わない」と言われたんですけど、英語が堪能なプロデューサーによると問題ないとのことだったので、べつに使ってもおかしくはないかなと。あとは、『KHCOM』や『KH コーデッド』の流れからインターネット用語がいいだろうと思い、人との"つながり"を考えて、略してBBS（電子掲示板を意味する略語）にしたかったのと、「眠り」を表す言葉も入れたくて、それらを総合した結果が『バース バイ スリープ』なんです。

――大阪の開発チームが制作を担当することは、どういった経緯で決まったのでしょうか？

野村　企画書を書いていた時点で、いつもの『KH』チームは『FFヴェルサスXIII』を作ることが決定していたので、ほかのチームに開発を頼もうと考えていました。そんなときに、大阪チームから「ウチなら、どの開発チームよりもいいものに仕上げるので、ぜひやらせてほしい」との申し出があったんです。そのあとで作ってもらったテスト版では、PSP上でソラとドナルドとグーフィーがスムーズに動いていて、これならまかせられると思ってお願いしました。当時は『クライシス コア -FFVII-』の開発がはじまったばかりで、そっちの開発チームではPSPの表示関係に苦戦していると聞き、大阪チームのテスト版を見せて「PSPでもここまでできるよ」と話しましたね。

——ゲームシステムがコマンドに特化されていますが、これは野村さんのアイデアですか？

野村　そうですね。最初の企画書の段階で、デッキコマンドの要素は入っていました。『KHCOM』で採用した、カードを使ったデッキのシステムをもっと簡略化すれば、爽快感が増すのではないかと考えたのがきっかけです。あとは、『すばらしきこのせかい』（2007年発売のニンテンドーDS用ソフト）に採り入れた、コマンドを使ったあとチャージが完了するまで待つという要素を組み合わせて、さらなる進化を目指しました。『KHCOM』のような手動チャージは自由度がありますが、今回のような自動チャージの仕組みがあると、ピンチになったときに、カーソルを『ケアルガ』に合わせて「早くたまれ、早くたまれ……」って思いながら敵から逃げまわったりする緊張感が生まれておもしろいかなと考えたんです。

——『コマンドボード』も、野村さんからの提案で生まれたものだそうですね。

野村　自分は、昔からボードゲームが大好きなんです。小さいころは、父親がすごろくを作ってくれたり、それをマネして自分で作ったりしていました。そんなこともあって、いつかボードゲームの要素をシステムに採り入れたいと思っていたんです。たとえば『FF』シリーズだと、スフィア盤のような、ボードゲームっぽい成長システムがあるじゃないですか。あれをもっと発展させて、すごろくみたいに独立して遊べるものにしたいとずっと考えていて、それが『コマンドボード』になったというわけです。

——新しい要素としては、ディメンションリンクも印象的なシステムでした。

野村　PS2の『KH I』や『KH II』では、仲間のドナルドとグーフィーが一緒に戦ってくれましたけど、今回はPSPなので、マシンの性能を考えると一度にたくさんのキャラクターを動かすのは難しい。そこで、仲間を連れて歩けないかわりに、離れた場所にいるキャラクターの能力を使える仕組みとして、ディメンションリンクを考えました。

——通信を行なうと、ほかのプレイヤーともリンクできるようになるのが楽しいですよね。

野村　通信相手とリンクするアイデアは大阪チームから出てきたものなんですけど、それがディメンションリンクのシステムを採用する最終的な決め手になりました。物語のテーマのひとつが“絆”なので、ほかのプレイヤーとの絆を結ぶという意味でも、ディメンションリンクは入れるべきだと感じたんですよ。ちなみに、ヴェントゥス編の最後にヴァニタスとディメンションリンクするのも、大阪チームの発案です。自分は、あんなふうにシステムをストーリー展開の伏線として使うアイデアは好きなので、「うまく利用したな」と感心しましたね。

シナリオのコンセプトは「すべての運命に偶然などない」

——主人公の3人に別々のシナリオが用意されている構成は、開発初期のころから考えていたのですか？

野村　そうですね。はじめにプロットを書いた時点で、3人の主人公を操作して、それぞれの物語を遊べるということが決まってました。シナリオを書いたのがテラ、ヴェントゥス、アクアの順番で、お話の展開も、テラが先行して旅立ち、それをヴェントゥスが追って、最後にアクアが出発する、みたいな流れになりましたね。全体としては、キャッチコピーにもなってますけど、「すべての運命に偶然などない」というのがコンセプトです。「リクがキーブレードを使えるのは継承者として選ばれていたから」とか、「カイリがソラたちと出会ったのも理由があったから」とか、これまで偶然のように見えていたこともじつは必然だったというわけです。

——3人の物語が終わったあとにプレイできるラストエピソードも、当初から予定にあったのですか？

野村　いや、最初に完成したシナリオには、ラストエピソードはありませんでした。正確には、現在のラストエピソードでアクアが闇の世界を歩いていくシーンまでが、アクア編のエンディングの最後にくっついていて、そのあとのソラとリクが海辺で会話



「最初に完成したシナリオには
ラストエピソードがありませんでした」

しているシーンはまったくなかったんです。ただ、それだと3人のエンディングが全部暗い感じで終わってしまっていたので、ラストエピソードを用意して、ソラとリクのシーンを追加しました。

――テラ、ヴェントゥス、アクアの3人の名前は、どのようにして決まったのでしょうか？

野村　『KHⅠ』でソラ、リク、カイリの名前をつけたときには、世界を形成する3つの要素の意味をこめていたんですけど、今回の3人も同様の意図があって、大地、風、水という三大元素にちなんだ名前にしました。ただ、たとえばカイリと対応させてアクアにした、みたいに意識をしていたわけではないです。

――ヴァニタスの名前はどうやって考えましたか？

野村　“空っぽ”みたいなイメージの名前にしたくて、ふさわしい単語を探していたときに、日本語で「虚空」という意味を持つラテン語の「ヴァニタス」を見つけたんです。ヴェントゥスと響きが似ているし、日本語にすれば「空(ソラ)」の文字も入っていてちょうどいいなと思い、そのまま採用しました。もっとも、ヴァニタスの場合は「空(ソラ)」ではなく「空(カラ)」の意味なんですけど。

――マスター・エラクゥスは、「スクウェア」の英字表記のアナグラムなんですよね？

野村　ええ。ただ、とくに強い思い入れがあってあの名前をつけたわけではないんですよ。じつはエラクゥスの名前は、初期のプロットで書いたんですが、あとから読み返したときに、どういう意味でつけたのか自分でも忘れていたんです。スタッフみんなで調べてもまったくわからなくて、ようやくプロデューサーがスクウェアの英字のアナグラムだと気づき、「あー、そうだった」と思い出しました(笑)。

ヴェントゥスの顔を誰に似せるか悩んだすえに出た結論は……

――主人公3人のデザインは、スムーズに決まったのですか？

野村　いや、わりと苦労しましたね。とくに、3人とも鎧姿に変身するということで、デザインをはじめるときに「丸い装置をたたくと鎧姿になる」と決めたんですが、その装置を衣装にどう組み入れるか考えるのが大変でした。一応、今回の物語は「χ(キー)」が秘密のキーワードになっているので、その文字の形を3人の衣装にあしらっています。

――3人の顔は、どんなふうにデザインしていったのでしょうか？

野村　テラは、その後の容姿がすでに決まっていたので、それを若くした感じにしてありますね。ヴェントゥスは、ソラとロクサスのどちらかに似せるのは必然で、どちらにするか悩んだんですけど、ヴァニタスがソラに似ているほうがインパクトがあると思って、ヴェントゥスはロクサスに似せました。ちなみに、ヴァニタスがソラの顔をしているのには理由があります。ヴェントゥスの欠けた心をソラがおぎなったことで、その欠けた部分であるヴァニタスにもソラの影響がおよんだ結果、ソラと同じ顔に変化したんです。だから、もしヴェントゥスの心をリクがおぎなっていたら、ヴァニタスはリクの顔になったはずですよ。

――紅一点のアクアはいかがですか？

野村　彼女は、テラやヴェントゥスとちがってベースになるものが何もないため、まったくの新キャラクターとして描きました。テラをちょっと和風の装

とことん 哲さんに聞け！

『キングダム ハーツ バース バイ スリープ』

シナリオの謎



過去の謎が明かされる点に目が行きがちな本作だが、物語の全貌を把握するのも決して容易ではない。作中で沸いた疑問を、いつものごとく野村氏にぶつけてみた。（聞き手：大野優子）

――ラストエピソードのエンディングでのソラとヴェントゥスの会話を考えると、オープニングでヴェントゥスとつながる“生まれたばかりの心”とはソラですか？

野村　はい。最初は生まれる前のソラを想定していたんですが、海外から「生まれてからでないと心は存在しない」という意見が出たため、表現をぼかしてあります。

――ソラのおかげで目覚めたヴェントゥスですが、はじめはうつろな目をしていて、初対面のテラやアクアから質問攻めにあって寝こんでしまいますよね。

野村　目覚めはしたものの、あのときのヴェントゥスは、まだ心がちゃんと形成できていないんです。イメージ的には、『KH Days』で機関に入ったロクサスが最初の1週間はボーッとしていたのと同じですね。

――今回「継承の儀式」というのが出てきますが、これはキーブレードを使えるようになるための必須条件なのですか？

野村　本来はそうです。儀式と言っても、継承させる側が継承者にキーブレードをにぎらせるだけですが、キーブレードマスターからこの儀式を受けていて、かつ相応の力があれば、キーブレードが使い手としてその者を選び、目の前に現れる、といった具合です。テラもヴェントゥスも、全員儀式を経ています。ソラだけが例外ですね。

――キーブレードの継承を行なえるのはキーブレードマスターのみとのことですが、テラがリクに継承を行なったのを見ると、テラもキーブレードマスターだと見なしていいのでしょうか？

いにしたので、その要素を採り入れて、腰まわりに結びをつけたり、ソデ口を広げたりしています。

――アクアは人気があるみたいですね。

野村　じつは、そんなに評判になるとは思っていなくて、むしろ「既存のキャラクターとのつながりが薄いので、あまり人気が出ないかも……」と心配しながら描いていたんですよ。シナリオを書くときも、『KH Days』のシオンは"はかなくも潔い女性"として描きましたが、アクアも強い女性にしたくて、"男勝りな強い女性"ではなく自分の思う"女性らしい強い女性"として描きました。それがどう受け入れられるかはわからなかったですけど、これだけ好評なのは、声を担当した豊口めぐみさんのおかげでもありますね。『FFX-2』のパインのときは、ふだんの豊口さんの声よりも低めでしたが、今回は地声に近い感じで演じてもらいました。自分の思っている、アクアの強さが表現できたと思います。

――テラの置鮎龍太郎さんは、どんな意図でキャスティングされたのでしょうか？

野村　マスター・ゼアノート役の大塚周夫さんの声にはドライなツヤがあり、テラ＝ゼアノート役の大塚明夫さんの声には低音で響くようなツヤがあるので、そのあいだを取り持つような声質のかたを捜した結果、置鮎さんにお願いしました。もちろん、ゼアノート役が大塚周夫さんなのは、大塚明夫さんと実の親子であることを踏まえたキャスティングです。

――ヴァニタスの声優がソラと同じ入野自由さんなのは、やはり顔が同じだからですよね？

野村　そうです。ただ、全然ソラっぽくはないですけどね。入野さんは以前から「悪役をやりたい」と言っていたので、ノリノリで演じてましたよ(笑)。

登場する『FF』キャラクターがザックスだけになった理由

――今回の物語で訪れるワールドは、どのようにして選んだのですか？

野村　とりあえず、プリンセスがいる最初の3つのワールドを訪れることは、当初から決まっていました。プリンセスたちは『KHⅠ』に登場していますけど、彼女たちの世界は出てこなかったので、いつか描きたいなと思っていたんです。物語的にも、マレフィセントがセブンプリンセスを狙いはじめるきっかけを語ることができるから、ちょうどいいかなと。そのほかのワールドは、おもしろく描けそうな世界とか、マップにしたときに楽しくなりそうな場所を選んでいった感じです。

――以前に登場したワールドもいくつかありますね。

野村　オリンポスコロシアムは毎回登場していますけど、とくに今回は過去の出来事を語るチャンスだったので、どうしても入れたかったんですよ。原作の映画には、若いヘラクレスが成長していく場面があって、それを描きたいがために、今回もオリンポスコロシアムを訪れることにしたんです。

――オリンポスコロシアムにはザックスが登場しますが、今回『FF』キャラクターが彼だけなのは、何か理由があるのでしょうか？

野村　レイディアントガーデンにシドたちを出そうと思えば出せたんですけど、そうすると物語が横道へそれてしまうんです。『KH BbS』のメインストーリーはわりと複雑ですから、あまり横道を作らず、メインだけを追っていくようにした結果、『FF』キャラクターはザックスだけになりました。彼を選んだの

野村　いいえ、テラは師のエラクゥスから称号を授かっていないので、マスター・ゼアノートがいくら持ち上げてもキーブレードマスターとは言えません。ただ、それは正式に称号を得たかどうかの問題であり、テラがマスター相応の力を備えているのはエラクゥスも認めていたので、リクに継承ができたわけです。

――アクア編のデスティニーアイランドでは、アクアは当初、ソラかリクにキーブレードを継承するつもりだったのですか？

野村　はい。アクアがソラとリクに会ったのは、いずれテラと戦わなければならないかもと考えていた矢先のことでした。そこでソラに継承の儀式をしようとしたのですが、リクがすでにテラから継承を受けていると知り、将来ソラとリクが自分とテラのように戦うことになってはいけないと思って、ソラに継承するのをやめたんです。それが「選ばれし者は近づきすぎてはいけない」「同じ道を歩ませてはいけない」というつぶやきの意味です。リクがまちがった道を歩んだら助けてあげて、とソラに呼びかけるのは、アクアがソラに対して自分を重ねてのことですね。

――ソラ、リク、カイリは、『KHⅠ』の時点ではテラやアクアを忘れているのでしょうか？

野村　そうですね。『KHⅠ』でカイリ自身も「デスティニーアイランドにくる前のことは覚えていない」と以前の記憶を失っているような話をしますし、ソラは単純に覚えていないと考えています。そもそも4、5歳の子が、たった一度見かけたり、少し言葉をかわしただけの相手を覚えていたら、逆に不自然だと思うんですよ。ただ、リクに関しては、「今日の事は誰にもないしょだ」とテラに口止めされているので、あえて黙っている可能性はあります。

――テラ編でオーロラの心を奪ったのはテラではないとのことですが、実際は誰が奪ったのでしょう？

野村　設定的にはマスター・ゼアノートとマレフィセントです。『KHⅠ』に、彼女やハートレスのような闇の存在は人の心を奪えるという表現があります。心に光を宿すテラは闇の存在ではないからオーロラの心を奪っていない、という理屈ですね。

――ザックスが「テラに似ている」と話すあこがれの英雄とは誰ですか？

野村　原作と同じで、セフィロスです。『KHⅠFM』や『KHⅡ』ではセフィロスは闇の存在として描かれますが、『KH BbS』の時点では、彼が闇の存在かどうかはわかりません。

――テラ編で、テラの脳裏に何度かよぎる謎めいた映像の意味は？

野村　まず、謎の荒野でマスター・ゼアノートから仮面の少年の名を聞くさいに、倒れたアクアやヴェントゥスの映像を見るのは、未来の暗示ですね。デスティニーアイランドでは、リクを自分の継承者として特別

次ページへつづく

INDEX

は、今回のシナリオが『KHⅠ』の過去の話なので、出すなら過去の人物にしたいと思ったからです。ザックスは『FFⅦ』で過去の人という描かれかたをしていて、ちょうどよかったんですよ。じつは、ほかにも『FF』キャラクターを出そうかとも考えていましたが、別の作品に登場することになったため、今回は出しませんでした。まだ発表されてないタイトルなので、誰なのかは言えませんけどね(笑)。

――今回、アンヴァースという新たな敵が登場しますが、これはどのように考え出されたのでしょう？

野村　のちの物語である『KHⅠ』に登場しないことを踏まえて、『KHⅠ』の時代にはすでにいなくなっている敵を用意する必要がありました。そこで、ヴァニタスにひもづけして、彼がいなくなると同時に全部消えるという設定にしたんです。デザインのコンセプトとしては"感情"がテーマになっていて、笑っている顔や怒っている顔、泣いている顔など、いろんな表情をモチーフにしていますね。アンヴァースのマークも、感情ということでハートをかたどったものになりました。

――敵といえば、今回の隠しボスであるヴァニタスの思念は、とにかく強いですね。

野村　『KHⅡFM』の隠しボスだった留まりし思念がかなり好評だったので、それに匹敵する強さにしようと思っていました。ファンのみなさんが隠しボスに求めているのは"鬼のような強さ"なんですよね。だから、デバッガー(プログラムの不具合をチェックする人)が攻略法を見つけたら、それが通用しなくなるように調整していき、結果としてあの強さになりました。作業中は、自分も大阪へ行って実際に戦いましたけど、やっぱり倒せませんでしたね(笑)。自分がすぐに倒せる程度なら、それほど強くないってことですから、倒せないくらいが理想的なんです。

これからの物語を暗示する シークレットイベントに秘められた謎

――『KH』シリーズでは恒例となっているシークレットムービーですが、今回は「Blank Points」という名前のシークレットイベントが入っています。この名前は、物語の空白部分という意味ですか？

野村　その意味もありますが、シークレットのタイトルには、毎回つぎの作品の内容を匂わせる狙いもあります。たとえば、『KHⅠ』のシークレットムービーは「Another side, Another story」というタイトルでしたが、あれはロクサスを示唆していました。また、『KHⅡFM』のシークレットムービーは「Birth by Sleep」でしたよね？　だからといって次回作のタイトルが『Blank Points』になるとはかぎりませんけど、そんな意味合いではありますね。

――シークレットイベントのなかでゼアノートが言う「テラが心に宿している他者の心」とは、誰のものなのでしょうか？

野村　それはまだ答えられませんけど、正解はわかるようにしてあるつもりです。ゼアノートのセリフをしっかり聞いて、さらにゼアノートレポートをよく読めば、思い当たる人物がいると思いますよ。

――賢者アンセムがアクアに対して、「すべては眠りから生まれる」と語りますが、これはどんな意味があるのでしょうか。

野村　あのシーンで「ソラ」と呼びかけるのは、すでにこの世界からいなくなっている人たちばかりなんです。ただし、『KH』の世界には死の概念がないの

前ページより

視するなかで彼の未来を垣間見ています。ただ、とくにテラが未来を見る能力を持っているわけではなくて、テラとリクの今後の関わりを表現した演出的な意味合いが強いですね。

――マスター・エラクゥスにトドメを刺したのはマスター・ゼアノートなんですか？

野村　残酷な描写を避ける必要があったため表現的にはわかりにくいのですが、そうです。テラは目の前でそれを見ているので、キーブレード墓場でマスター・ゼアノートがヴェントゥスやアクアに危害を加えようとしていると知ったとき、「我が父エラクゥスだけではなく～」と言って怒るんです。補足しておくと、「我が父」とは、テラを息子のように思っているというエラクゥスの言葉を受けた表現で、テラとエラクゥスが実の親子なわけではありません。あと、エラクゥスは最後に倒れながらテラと重なっているんですが、あの場面にも重要な意味が秘められているんですよ。

――ヴェントゥス編の回想シーンで、マスター・ゼアノートがハートレスのネオシャドウをヴェントゥスにけしかけますが、ハートレスが光の世界に現れたのは、『KHⅠ』のアンセムレポート1が書かれた時点――賢者の弟子ゼアノートが闇の実験をしたときが最初ではないのですか？

野村　『KHⅡ』でイェン・シッドが言うように、ハートレスは人の心の闇と切り離せないものなので、昔からいることはいるんですよ。闇の存在は心の闇を取り出せるので、マスター・ゼアノートは自分の手でネオシャドウを呼び出せたんですね。同様のことを、のちにゼアノートをはじめとする賢者アンセムの弟子たちが心の闇の研究として行ない、人工的なハートレスを大量に生み出したというわけです。

――本作は、ハートレスたち闇の勢力によって世界の壁が壊されておらず、まだグミシップがない時代なのに、ドナルドとグーフィーが不思議な塔までこれたのはなぜでしょう？

野村　イェン・シッドのおかげだとも考えられますし、そもそも不思議な塔は狭間の世界に属しているので、ほかのワールドとのつながりかたのルールが少しちがいますからね。ちなみに、ドナルドたちは『KHⅡ』で不思議な塔を訪れたとき、『KH BbS』の時点から知っているはずなのに「この塔は不思議だね」と言いますが、これは前に訪れたときとはフロアの構造がちがうのを不思議がっているということです(笑)。

――アンヴァースはハートレスと似た性質を持つのでしょうか？

野村　そうですね。ハートレスは心の闇から、アンヴァースは負の感情から生まれるということで、親戚と言うか(笑)、根本的に似ているため、デザインも似せています。ただ、ハートレスは心を求めているのに対し、アンヴァースはヴァニタスの意志に

で、たとえばソラの心のなかで眠っている、みたいなイメージですね。彼らが目を覚ませば、またこの世界にもどってくるはずで、それは"眠りからの誕生"ということになる。その可能性があることを、賢者アンセムが語っているわけです。アクアも、光の世界には存在しない状態ですから、彼女自身も眠りから生まれてくるだろう、と。

――そうすると、あのシーンに登場するキャラクターたちも、今後は復活する可能性があると?

野村 ええ。アンセムがソラに隠したデータというのが、その復活に関する秘密なんです。アンセムは、ディズとなって暗躍していたあいだも心や感情に関する研究をしていましたけど、そのときに見いだした彼なりの結論を、ソラに隠している。それを探すのが『KH コーデッド』だと思っているかたが多いんですが、そうではありません。『KH コーデッド』のエンディングで、ディズがソラに何かをしていた、と言ったナミネの言葉が、アンセムの隠したデータのことを指しているんですよ。そのデータの正体は、今後の作品で明らかになる予定です。

『KHⅢ』のほかに ふたつの『KH』作品の構想も進行中

――『KH Days』『KH コーデッド』『KH BbS』という携帯機用の3作品がひととおり発売されましたが、どんな感想をお持ちですか?

野村 大変だったけれど楽しかったですね。いろんなことに挑戦できて、そのなかから今後に活かせる要素も見つけられました。とくに、ハードごとにどんなシステムが向いているかを考えられたのは、大きな収穫です。たとえば、PSPならオリジナルの『KH』シリーズと同じ操作系を使えるので、爽快感を追求した作りにできるとか、ニンテンドーDSはアナログコントローラがないから、爽快感よりもカスタマイズで遊ぶ仕組みにするべきとか。さらに今回は、ゲーム機ではないモバイル(携帯電話)もあって、簡単な操作でどこまで『KH』らしさを出せるか、という挑戦もできた。これらの経験から、今後に活かせるものがたくさん得られたと思っています。



「ソラに呼びかけているキャラクターたちが **眠りから誕生**する可能性はあります」

よって感情的に行動しているというちがいはありますね。たとえば、フラッドでは、イライラした感情を表現しています。

――『KHⅠ』でソラが「人の心のキーブレード」を自身に突き立てて自分とカイリの心を取り出したさい、ソラのハートレスとノーバディが誕生しましたが、マスター・ゼアノートやテラ=ゼアノートが自分にキーブレードを突き立てたときには、彼かテラのハートレスは誕生していないのでしょうか?

野村 それについては、まだ明かせないですね。ただ、マスター・ゼアノートが自分にキーブレードを突き立てた直後に現れた留まりし思念はハートレスではない、とだけ言っておきましょう。

――ヴァニタスがアクアを「予備」と呼ぶのは、χ(キー)ブレードを作る素材としてのことですか?

野村 そうです。ヴェントゥスがヴァニタスとの融合に耐えられなかった場合に備えての「予備」ですね。アクアは光を絶対視しているエラクゥスに正統に認められたキーブレードマスターで、強い光の心を持っていますから、ヴェントゥスが失敗した場合はχブレードの素材に使えると見なされたんです。

――機関員の人間時代と機関員時代を比較すると、ゼアノート以外ではアイザとブライグだけが、耳の形や目の色がちがうのはなぜでしょう?

野村 ゼアノートに深く関わったかどうかがポイントですね。ブライグの場合、テラとの戦いで負傷してゼアノートに食ってかかる場面までと以降とでグラフィックを変えて、そのあいだにゼアノートと何かがあったことを匂わせています。

――「ソラ+ヴェントゥス」のノーバディであるロクサスはキーブレードを使えるのに対し、「テラ+マスター・ゼアノート」のノーバディであるゼムナスがキーブレードを使えなかったのはなぜでしょう?

野村 その点についても謎にしておきたいですね。あるいは、わざと使っていないのかもしれません。

――『KHⅠ』で、賢者の弟子ゼアノートのハートレスであるローブの男(リクの身体を乗っ取る前の、闇の探求者アンセム)がデスティニーアイランドに現れたのは、マスター・ゼアノートの故郷だからですか?

野村 そういった理由もあるでしょうが、もし彼のなかにテラの記憶があるなら、以前リクに目をつけていたからだとも考えられますよね。テラとマスター・ゼアノートのふたりの要素が、どういう力関係でどうわかれたのか、誰に誰の記憶と心があるのかというのが、今後の物語のカギになってくると思います。

――ということは、リクのなかに眠る闇の探求者アンセムにも、テラの何かが残っている可能性が……?

野村 それも今後につながる謎として、みなさんでいろいろ想像してみてください。

——現在は『KH BbS』の海外版の制作が進んでいるそうですが、国内版と異なる部分はありますか？

野村　シナリオはとくに変わりませんけど、それ以外の部分はいろいろといじってますよ。ゲームの難易度にプラウドよりも難しいクリティカルを追加したり、事情により自分の意図していた演出ができなかったイベントシーンに手を入れたり、『リズミックアイス』の曲数を増やしたりしています。あとは、キーブレードや敵の種類も増えていますね。バトルのバランスも、プレイして気になった部分をさらに調整し直してもらってます。

——『KH I』や『KH II』のファイナルミックス版のように、『KH BbS』も海外バージョンが日本国内で遊べるようになると期待してもいいですか？

野村　うーん、以前に「いまは予定はない」と答えたら、それがイコール「出さない」と受け取られたことがあるので、何とも言えないですね。海外版の声優さんも豪華ですから、ファイナルミックス版を出すのも悪くはないんですけど……。ただ、前回の『KH II FM+』のときに『KH Re:COM』をセットにしたことで、ファイナルミックス版の内容に対するみなさんの期待がものすごく大きくなっているように感じるんですよ。これはぜひ言っておきたいんですけど、あんな大盤振舞いは二度とやれません(笑)。

——『KH BbS』が完成したいま、つぎの『KH』シリーズ作品が気になるところですが……。

野村　『KH III』は『FFヴェルサスXIII』のメドが立たないと取りかかれませんけど、シリーズのつぎの作品は、もう制作がはじまっています。構想としては、今年中に出そうと思っているものが1本ありますね。あと、来年以降にもう1本出したいと考えていて、それはまた主人公が複数になると思います。ちなみに、今回の「Blank Points」の最後にソラが旅に出るシーンは、『KH III』につながる予定ですね。

——『KH III』では、これまでの物語のつづきが描かれるわけですよね？

野村　そうです。ファンのみなさんのなかには、『KH III』でシリーズが終わるのではないかと予想されているかたもいるようですが、いま展開している『KH』シリーズは、このあとの『KH III』まで含めて、もっと大きなくくりのシリーズの第1部というつもりで作っているんです。『KH』はソラが主人公ですけど、現在は第1部として"ゼアノート編"が展開している、みたいな感じですね。『KH I』から、敵はずっとゼアノートじゃないですか。

——なるほど。そうすると、『KH III』でゼアノート編が完結するというイメージであると？

野村　どちらかといえば、そんな考えかたですね。だから、ゼアノート編が終わっても、ソラの新しい冒険がはじまる可能性はありますよ。

——「ソラの物語が終わったら別の主人公の物語がはじまる」というわけではなく、『KH』シリーズはあくまでもソラが主人公なんですね。

野村　ええ。『KH』シリーズは、主人公のソラが特別の存在ではないふつうの男の子であることが、コンセプトのひとつなんです。たしかに、ヴェントゥスたちと心がつながったりしましたけど、べつに誰かから何かを継承されたわけでもない、どこにでもいるふつうの子ですね。ソラは、プレイヤーが自分自身と重ね合わせて、「特別な存在でなくても、いろんなつながりを得ることで、何かを成しとげる可能性を秘めている」と感じてもらえるキャラクターにしたいんですよ。『KH BbS』には、そんなソラの再登場を、ファンのみなさんに期待してもらいたいとの願いもこめています。それを象徴しているのがシークレットイベントなので、ぜひそこまでたどり着いて、今後のソラの活躍を待っていてください。

(2010年2月12日 スクウェア・エニックスにて収録)

「ファンのみなさんには、今後の**ソラの再登場**を期待していてもらいたいですね」



ディレクター+コンセプトデザイン+シナリオ

野村哲也

Tetsuya Nomura

代表作●『KH』シリーズ、『FF VI』『FF VII』『FF VIII』『FF X』『FF VII アドベントチルドレン』『すばらしきこのせかい』

自分だけが知っている本作の秘密

カットの切りかえが早くて気づきにくいかもしれませんが、オープニングムービーでヴェントゥスの左手の指に、まちがえてロクサスの指輪をつけてしまっています。



まだまだ気になる!
次回作へつづく謎

野村氏により複数の続編の存在が明かされた『KH』シリーズ。ここまでのページや以下にあげた謎について考えつつ、次回作を待とう。

? 賢者の弟子ゼアノートの記憶喪失の真偽は?

マスター・ゼアノートに乗っ取られたテラは、記憶喪失の青年ゼアノートとして賢者アンセムに弟子入りする。『KHⅡ』の裏アンセムレポート1によれば、青年は記憶を取りもどすべく賢者の研究の被験者に志願し、それを境に闇の研究をはじめたようだが、そもそも本当に記憶を失っていたのだろうか？　また、その記憶とは、テラとマスター・ゼアノート両方のもの？



⬆ブライグは当初、記憶喪失というのは芝居だと考えていた模様。

? 賢者の弟子たちが闇に堕ちた経緯

賢者の弟子たちが闇に堕ちるまでの過程は、裏アンセムレポート2で触れられたくらいで依然不明。また、『KH Days』のDAY 356のシークレットレポートにある、「アクセルとサイクスが機関に入ってから決めた計画」も謎のままだ。野村氏によると、機関のもととなった者たちについては、まだまだ語る余地は残されているというが……？



⬆『KH BbS』では人が良さそうな弟子たちだが、闇に堕ちたのはゼアノートに引きずられてのこと？

? マスター・ゼアノートのキーブレードのゆくえ

『KHⅡ』の裏アンセムレポート13などにあるとおり、青年ゼアノートは闇の研究の過程で、レイディアントガーデンにある世界の心の扉を開く。この行為はキーブレードを使えば可能だが、『KHⅠ』のアンセムレポート4や8によると、扉を開けた時点の彼はキーブレードの存在を知らぬはず。ラストエピソードで闇の世界に行くまではマスター・ゼアノートのキーブレードを使っていたが、それはどこに？



⬆ラストエピソードでテラ＝ゼアノートの胸に突き立てられて以来、このキーブレードは行方不明。

? 分離したあとの心と記憶は?

『KH BbS』の1年後、青年ゼアノートは、ハートレス（闇の探求者アンセム）とノーバディ（ゼムナス）にわかれる。前者はマスター・ゼアノートの志を継承したような行動をとり、後者はテラのような言動を垣間見せるが、テラとマスター・ゼアノートの意志や心はどのように分離し、影響を与えている？



⬆アクアしか知らないヴェントゥスの居場所を知っているのも謎。

? ゼアノートが蒔いた"種"とは?

シークレットイベントでマスター・ゼアノートは、己の野望をはばもうとするテラに、「策はいくつも講じておくもの」「種は既に蒔いてきた」と話す。ブライグとマレフィセントに"キングダムハーツ"の情報を与えたことが策の一部と推測されるが、マレフィセントはともかく、ブライグとマスター・ゼアノートはどのような取引をしたのだろうか？　また、ほかにも打っていた手はある？



⬆マレフィセントの世界征服の背を押したのが"種"のひとつならばブライグには何を言い含めた？

? 闇の世界での出会いはあった?

シークレットイベントの、闇の世界でアクアと賢者アンセムが会話する場面は、『KHⅡ』のあとの話。それより1年以上前の『KHⅠ』では、ミッキーがキーブレードを探して闇の世界を旅しているが、このとき彼はアクアに会っていないのだろうか？　会っているなら、それは今後の物語にどう関係してくる？



⬆エラクゥスのキーブレードを手に、闇の世界をさまようアクア。

INDEX

さくいん

キングダム ハーツ バース バイ スリープ アルティマニア

KINGDOM HEARTS Birth by Sleep ULTIMANIA

※【D-LINK】は【ディメンションリンク】の略

SE-MOOK

キングダム ハーツ バース バイ スリープ アルティマニア



STAFF

企画・制作
株式会社スクウェア・エニックス【http://www.square-enix.com/jp/】
編集長　是枝良昌
編　集　鈴木和夫／大矢和裕
制作業務　阿部謙一／飯坂佳裕／富所隆夫

編集・執筆
株式会社スタジオベントスタッフ【http://www.bent.co.jp/】
山下　章（Director／インタビュー聞き手）
大出綾太（Sub-Director／ミニゲーム／インタビュー構成）
山中直樹（バトルキャラクター）
板場利光（シナリオ／マップ／インタビュー構成）
小石朋仁（エネミー）
大野優子（巻頭部分／キャラクター&ワールド／ゼアノートレポート解説／『KH』シリーズ 20の謎／インタビュー聞き手&構成）
木村昌弘（ゲームシステム）
末崎進一（デッキコマンド／アイテムリスト／シークレット30）
澤田真之（シナリオ／レポート完成の手引き／シークレット30）
豊田知行（シナリオ／マップ／シークレット30）
大出啓太（ミニゲーム／主要開発スタッフQ&A）
志賀　修（ミニゲーム）
白崎正悟（Editorial Support）
中谷　薫（Editorial Support）
加藤京子（アートギャラリー）

カバーデザイン
株式会社ブランケットプロジェクト
島田忠司／門倉徳映

本文デザイン・DTP
株式会社ウァン【http://www.wan-inc.com/】
神田奈保子／堂　和昌／奥野良子／
金子真呼／井村　旬／渥美沙弥香

マップイラスト制作
高橋政輝

インタビュー撮影
有限会社ハンド・メイド【http://www.handmade.co.jp/】
柴泉　寛／栗原茉莉

協力
株式会社スクウェア・エニックス
『キングダム ハーツ バース バイ スリープ』開発チーム

協力・監修
ディズニー・インタラクティブ・スタジオ

株式会社スクウェア・エニックス
『キングダム ハーツ バース バイ スリープ』開発チーム&宣伝部

2010年3月25日　初版第1刷発行

発行人　田口浩司
発行所　株式会社スクウェア・エニックス
〒151-8544　東京都渋谷区代々木3-22-7
新宿文化クイントビル

印刷所　図書印刷株式会社

<書籍内容についてのお問い合わせ>
書籍編集部　03-5333-0879
月～金曜日12:00～18:00(祝日及び弊社指定休日を除く)
<販売・営業についてのお問い合わせ>
出版営業部　03-5333-0832
月～金曜日10:00～18:00(祝日及び弊社指定休日を除く)

ゲームの攻略方法やデータなどのご質問については、お答えしておりません。また、攻略以外のお問い合わせの場合でも、ご質問内容によってはお答えできない場合がございますので、あらかじめご了承ください。
※通話料はお客様のご負担になります

乱丁・落丁本はお取り替え致します。大変お手数ですが、購入された書店名と不具合箇所を明記して、弊社出版業務部宛にお送りください。送料は弊社負担でお取り替え致します。ただし、古書店で購入されたものについては、お取り替えできません。

定価はカバーに表示してあります。

ISBN978-4-7575-2788-1 C9476 雑誌62012-18

キングダムハーツ バース バイ スリープ

ISBN978-4-7575-2788-1

C9476 ¥1900E

9784757527881

1929476019004

定価：本体1,900円＋税

SQUARE ENIX

雑誌　62012-18